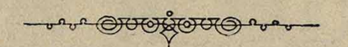


Н. К.

РУКОВОДСТВО

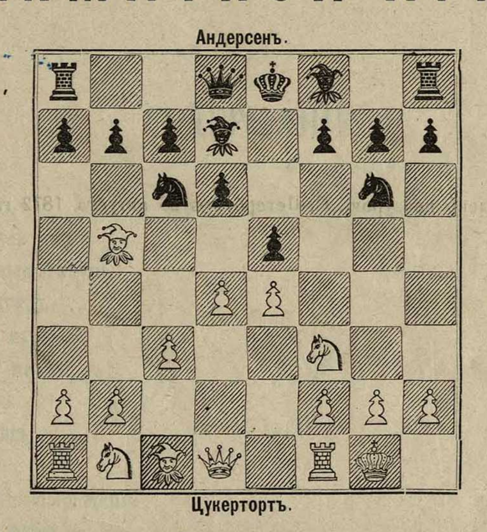
КЪ

ШАХМАТНОЙ ИГРѢ.



У. Цукерторт и Дюфрень.

РУКОВОДСТВО
КЪ
ШАХМАТНОЙ ИГРѢ.



Съ 120 различными діаграммами и 42 пояснительными партіями слѣдующихъ шахматистовъ и шахматныхъ клубовъ:

А. Андерсена, Александра, Барнесъ, Бирди, Де-ла-Бурдонне, Кохранъ, Декона, С Дюбуа, Дюссельдорфскаго клуба, Ф. Гейгера, Гарвица, Кіезерицскаго, Колишъ, Л. Краузе, I. Левенталя, Макъ-Доннеля, I. Минквица, П. Морфи, Неймана, А. Паульсена, I. Розанесъ, Розенталя, Шумова, В. Штейница, Г. Стаунтона и др.

(Переводъ съ послѣдняго Берлинскаго изданія),



С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Тип. В Демакова. В. О., 9 л., № 22.



1872.

Дозволено цензурою. С.-Петербургъ 28 августа 1872 г.

СОДЕРЖАНІЕ.

Стр.

Введеніе 1
Шахматная доска . . . . —
Шахматныя фигуры 2
Ходы фигуръ 3
Правила игры 11
Шахъ и матъ 12
Рокировка 25
Розыгрышъ 29
Патъ 33
Объясненіе выраженій 36
Правила игры 40
Употребленіе въ игрѣ фигуръ 43
Сокращенія 47
Практическія партіи 48
Теорія начала игры 72
Игра Королевскимъ Конемъ . . . . —
Русская игра Конемъ 74
Французская игра Конемъ 81
Защита Ферзевымъ Конемъ 89
Испанская партія . . . . —
Итальянская партія 102
А. Гамбитъ Эванса . . . . —
B. Giouco piano 112

Стр.

С. Рокировка итальянской партіи 117
Игра двумя Конями 127
Шотландская партія 132
Английская игра Конемъ 140
Игра королевскимъ Слономъ 142
Смѣшанныя начала 153
Королевскій гамбитъ 159
Гамбитъ королевскаго Коня 160
Гамбитъ Альгеера 161
Гамбитъ Кіезерицкаго 163
Обыкновенный гамбитъ Коня 173
Гамбитъ Муціо 178
Гамбитъ Сальвіо-Зильбершмидта 180
Гамбитъ Королевскаго Слона 182
Отказанный Королевскій гамбитъ 188
Замкнутыя (закрытыя) игры 189
Окончанія игоръ 194
Король и Ферзь противъ Короля 195
Король и Ладья противъ Короля . . . . —
Король и два Слона противъ Короля 196
Король, Слонъ и Конь противъ Короля 197
Король и Пѣшка противъ Короля 199

ОТДѢЛЪ ПЕРВЫЙ.

ВВЕДЕНІЕ.

Между всѣми играми шахматная игра безспорно занимаетъ первое мѣсто, потому что основана на одномъ соображеніи и почти не подвержена случайностямъ, только одни ошибки противника даютъ перевѣсъ играющему. При двухъ же идеальныхъ игрокахъ случайности исчезаютъ, что и ставитъ шахматную игру совершенно особо отъ всѣхъ тѣхъ игоръ, конецъ которыхъ зависитъ отъ счастія или случая.

Шахматная игра ведется двумя игроками, которыхъ впрочемъ могутъ замѣнять цѣлыя общества.

Матеріаломъ для шахматной игры служатъ шахматная доска и шахматныя фигуры.

Шахматная доска.

Шахматная доска состоитъ изъ 64 равныхъ квадратовъ, наз. полями, которые для отличія другъ отъ друга окрашиваются попеременно двумя различными красками, обыкновенно бѣлой и черной, и ставится между игроками такъ, чтобы бѣлое крайнее поле находилось по правую сторону играющаго.

Каждое поле шахматной доски имѣетъ свое обозначеніе, что даетъ возможность провѣрить сыгранную партію.

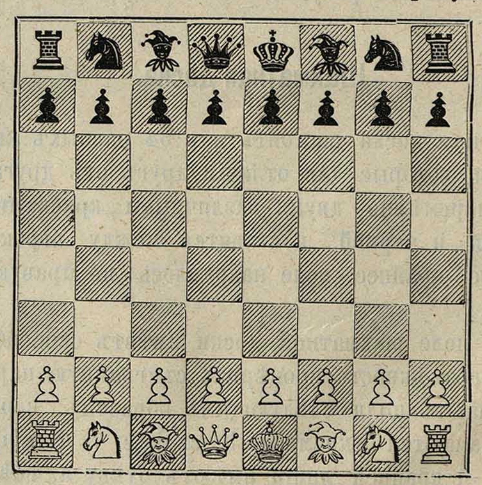
Обозначаютъ поля слѣдующимъ образомъ: вертикальныя линіи обозначаются буквами a, b, c, d, e, f, g и h, такъ что всѣ поля 1-й крайней линіи имѣютъ букву a, всѣ поля 2-й

линіи—букву b и т. д. до h. Горизонтальныя линіи обозначаются цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8; такимъ образомъ каждое поле имѣетъ вполнѣ опредѣленное обозначеніе.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Шахматныя фигуры.

Каждый изъ играющихъ имѣетъ по 16 фигуръ, которыя разставляются на доскѣ какъ показываетъ рисунокъ.



Изъ приложеннаго рисунка видно, что фигуры обоихъ противниковъ разстанавливаются совершенно одинаково.

Каждый играющій имѣетъ 8 пѣшекъ и 8 офицеровъ.

Одинъ Король . . . . . . ♚ ♔

Одинъ Ферзь. . . . . . . ♛ ♕

Два Коня. . . . . ♞ ♘

Двѣ Ладьи . . . . ♜ ♖

Два Слона . . . . ♝ ♗

Восемь Пѣшекъ. . . . . . ♟ ♙

Офицерами называются Король, Ферзь, оба Слона, оба Коня и обѣ Ладьи.

Пѣшки получаютъ названіе отъ тѣхъ офицеровъ, передъ которыми они занимаютъ мѣсто, равно и офицеры получаютъ названіе Королевскихъ или Ферзевыхъ, смотря по тому, на сторонѣ которыхъ они находятся.

При разстановкѣ фигуръ не слѣдуетъ забывать, что бѣлый Ферзь ставится на бѣлое поле, а черный Ферзь на черное.

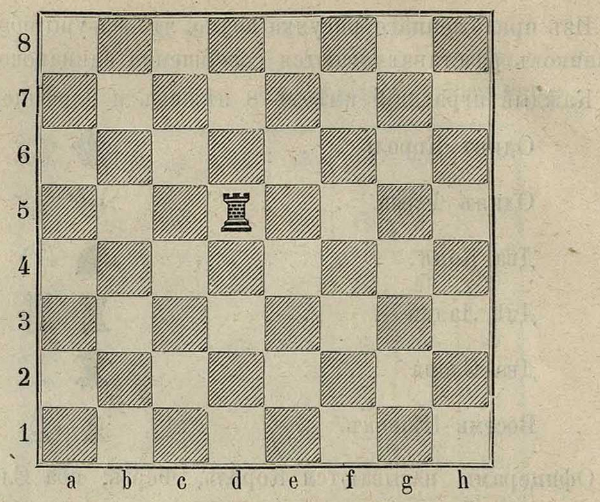
Хотя партія каждаго играющаго состоитъ изъ 8 Пѣшекъ и 8 офицеровъ: Короля, Ферзя, двухъ Слоновъ, двухъ Коней и двухъ Ладей, но въ сущности *различныхъ* фигуръ въ партіи только шесть: Король, Ферзь, Ладья, Слонъ, Конь и Пѣшка.

ХОДЫ ФИГУРЪ.

Ладья.

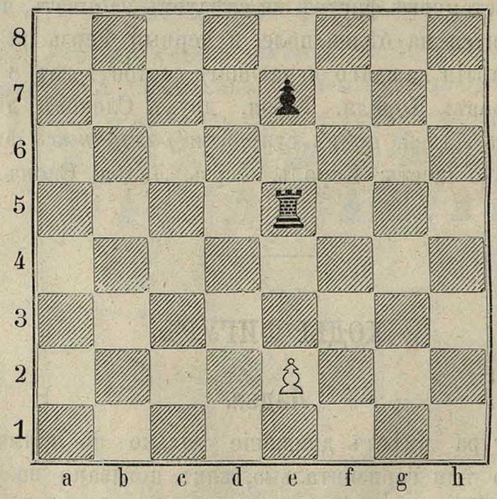
Эта фигура имѣетъ движеніе только по прямой линіи вертикально или горизонтально, какъ показано на рисункѣ. Ла́дья, находящаяся на полѣ d5, можетъ ходить только по линіямъ d и 5-й.

*



Отъ играющаго зависитъ занять любое поле изъ означенныхъ линій, т. е. d1, d2, d3, d4, d6, d7, и d8 или a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5.

Слѣдующій же рисунокъ показываетъ, какъ движеніе Ладьи можетъ быть прервано своею, или чужою фигурою.



На этомъ рисункѣ видно, что Ладья e5 можетъ идти только на 6 поле, но на 8 не можетъ, потому что не поз-

воляетъ (прерываетъ) своя Пѣшка; точно также Ладья можетъ идти назадъ до 3-го поля, но не можетъ перейдти черезъ бѣлую Пѣшку, а можетъ ее бить, т. е. отъ играющаго зависитъ снять бѣлую Пѣшку съ доски и поставить на ея мѣсто свою Ладью.

Въ шахматной игрѣ не обязательно для играющаго брать фигуру, когда она находится подъ ударомъ — это зависитъ отъ усмотрѣнія играющаго—выгодно ли взять ее, или нѣтъ. Это правило ходить и бить относится ко всѣмъ фигурамъ кромѣ Короля, который не можетъ бить только фигуры, находящейся подъ защитою.

На совершенно свободной шахматной доскѣ Ладья можетъ занимать (бить) 14 полей, т. е. играющій имѣетъ для Ладьи одно изъ 14 мѣстъ, на которое можетъ ее поставить.

Вообще говоря число мѣстъ, занимаемыхъ фигурою, представляетъ силу фигуры. Поэтому можно сказать, что Ладья имѣетъ часть силы Ферзя, такъ какъ Ферзь обладаетъ кромѣ движенія Ладьи—движеніемъ Слона.

Слонъ.

Слонъ имѣетъ движеніе по косвенной линіи (діагонально), по полямъ того цвѣта, какой онъ занималъ при началѣ игры.

8	a8						g8	
7		b7				f7		
6			c6		e6			
5								
4			c4		e4			
3		b3				f3		
2	a2						g2	
1								h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

На рисункѣ обозначены буквами всѣ тѣ поля, которыя Слонъ можетъ бить съ середняго поля. Это есть самое наивыгоднѣйшее его положенiе (позицiя). При всякомъ другомъ положенiи онъ занимаетъ мѣстъ уже менѣе, и стало быть слабѣе Ладьи.

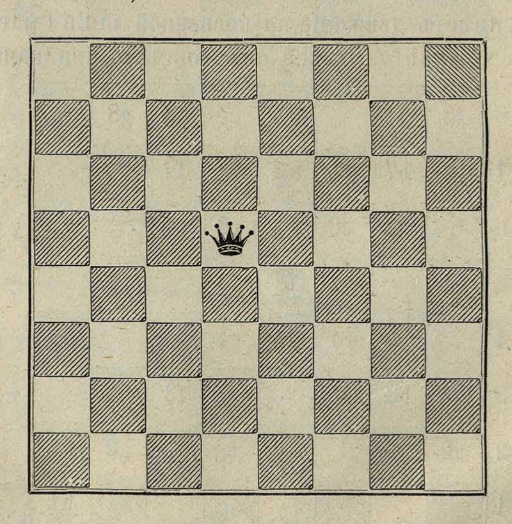
Каждый играющiй имѣетъ двухъ Слоновъ—Бѣлаго и Чернаго, названiя данныя Слонамъ отъ цвѣта занимаемыхъ ими полей.

Слонъ, стоящiй на сторонѣ Короля, называется Королевскимъ, а стоящiй на сторонѣ Ферзя—Ферзевымъ.

Ферзь.

Ферзь соединяетъ въ себѣ и ходъ Слона, и ходъ Ладьи. Сила же этой фигуры болѣе Слона и Ладьи вмѣстѣ, ибо имѣетъ соединенную силу названныхъ фигуръ, направленную съ одного только поля.

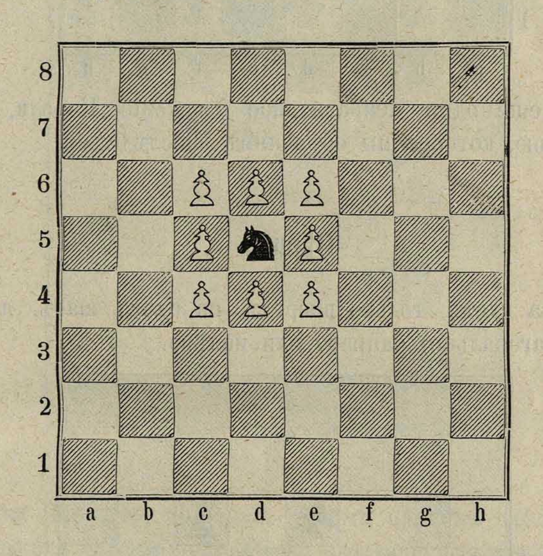
На приложенномъ рисункѣ видно, что среднее положенiе для Ферзя есть наивыгоднѣйшее, потому что онъ обстрѣливаетъ, такъ сказать, наибольшее число полей.



Конь.

Движенiе Коня выразить словами довольно трудно; онъ не занимаетъ сосѣдняго поля, какъ прочiя фигуры, а перескакиваетъ. Можно сказать, что Конь дѣлаетъ подобно Ладьѣ два шага впередъ и одинъ всторону, вправо или влѣво. Такъ на слѣдующемъ рисункѣ Конь можетъ идти съ своего мѣста на c3, b4, b6. c7, e7, f6. f4 и e3.

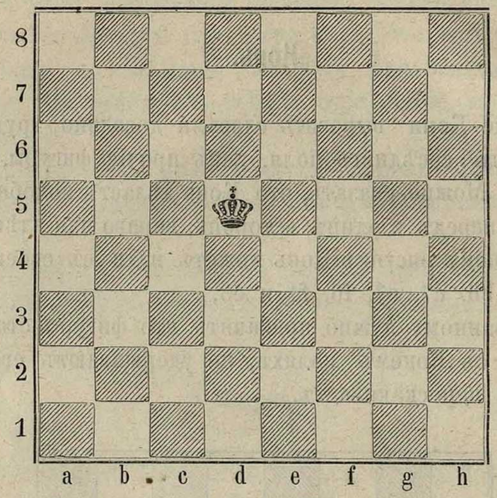
Къ сказанному нужно прибавить, что фигуры, стоящiя на сосѣднихъ съ Конемъ поляхъ, не удерживаютъ его — онъ чрезъ нихъ перескакиваетъ.



Король.

Движенiе Короля самое простое—онъ можетъ занять любое изъ сосѣднихъ полей, кромѣ поля, находящагося подъ ударомъ.

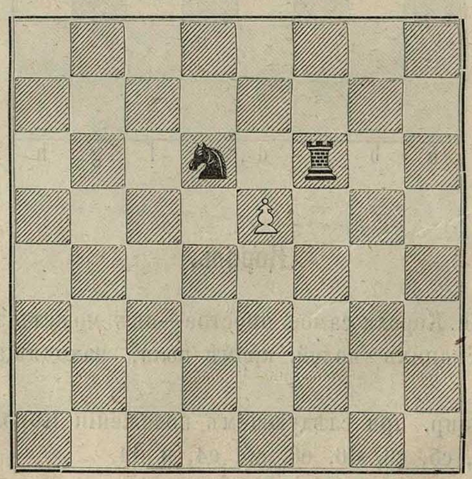
Такъ напр. при слѣдующемъ положенiи Король можетъ идти на c4, c5, c6, d6, e6, e5, e4, и d4.



Есть еще одно неправильное движеніе Короля, назыв. рокировкою, которое мы объяснимъ впослѣдствіи.

Пѣшка.

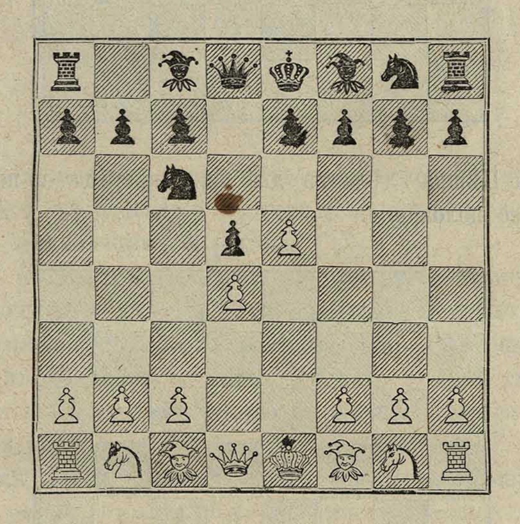
Пѣшка идетъ только впередъ на одинъ шагъ, а бьетъ вкось (діагонально) направо или налѣво.



Пѣшка можетъ идти на поле е6, но можетъ также бить обѣ фигуры противника.

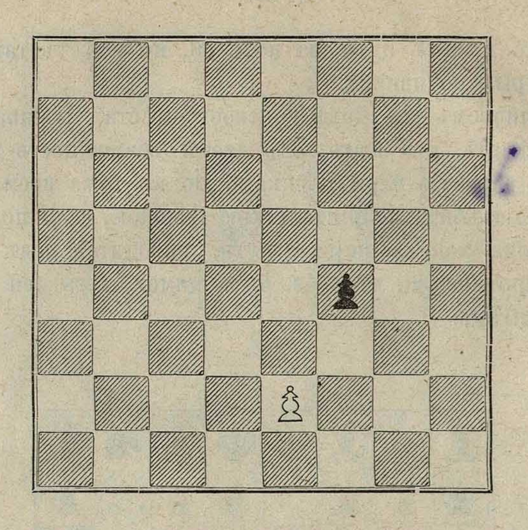
При первомъ же ходѣ со своего мѣста, Пѣшка имѣетъ право сдѣлать два шага. Это даетъ возможность игрокамъ ускорить развитіе игры Пѣшками, но въ тоже время Пѣшка можетъ быть бита непріятельскою Пѣшкою, если поле, чрезъ которое она хочетъ перешагнуть, находится подъ ударомъ Пѣшки противника, что наз. бить мимоходомъ (en passant).

Напримѣръ:

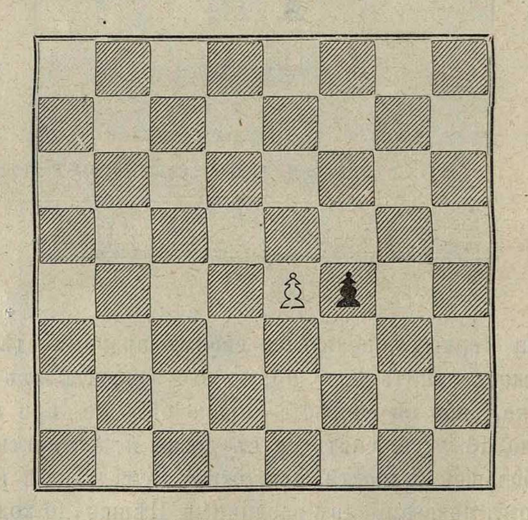


Пѣшка Черныхъ, пользуясь своимъ правомъ сдѣлать два шага, можетъ занять поле d5, но это зависитъ отъ желанія противника, ибо онъ имѣетъ право бить ее при переходѣ чрезъ поле d6, т. е. снять ее съ доски и поставить свою.

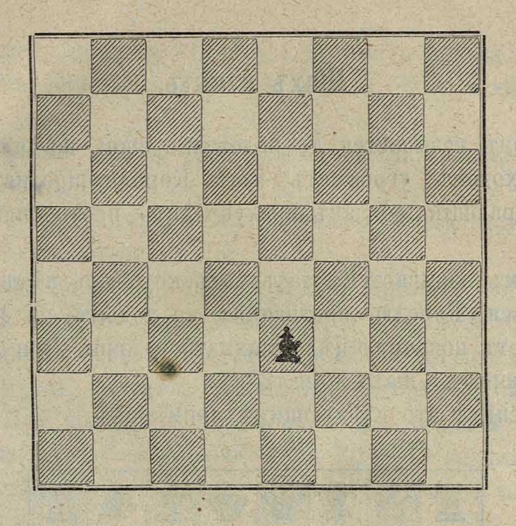
Для большей ясности приложимъ слѣдующій рисунокъ, на которомъ показаны двѣ различныя Пѣшки до хода Бѣлой Пѣшки.



Бѣлая Пѣшка дѣлаетъ два шага впередъ и получается слѣдующее положеніе:



Черная Пѣшка можетъ бить Бѣлую, т. е. взять Бѣлую Пѣшку съ доски и стать на то поле, чрезъ которое Бѣлая Пѣшка хотѣла перешагнуть, что видно на слѣд. рисункѣ.



Мы остановились такъ долго на объясненіи этого замѣчательнаго хода Пѣшки съ тою цѣлію, чтобы дать полное понятіе начинающимъ игрокамъ.

Бить мимоходомъ (en passant) введено въ концѣ прошедшаго столѣтія и въ одной только Италіи непринято.

Неправильность этого движенія старались опровергнуть даже и въ новѣйшее время; но мы того мнѣнія, что уничтоженіе бить мимоходомъ отняло бы много интереса отъ шахматной игры.

Кромѣ этого замѣчательнаго свойства, Пѣшка имѣетъ еще не менѣе важное, когда достигаетъ крайней линіи противника; въ этомъ случаѣ Пѣшка обращается по желанію играющаго въ любую изъ фигуръ, т. е. въ Ферзя, Слона, Коня и др. такъ что въ игрѣ стало быть можетъ находиться въ одно и тоже время два Ферзя, три Слона, три Коня.

Правила игры.

Играющіе до начала игры жребіемъ рѣшаютъ кому играть Бѣлыми фигурами, такъ какъ ходъ принадлежитъ всегда Бѣлымъ, хотя цвѣтъ фигуръ не составляетъ преимущества игры.

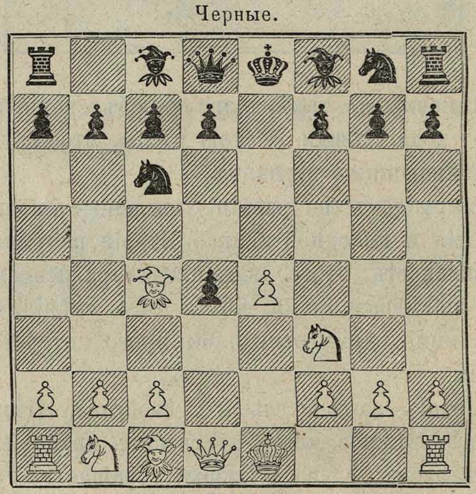
Шахъ и матъ.

Шахомъ называется то положеніе игры, когда играющій своимъ ходомъ угрожаетъ взять Короля противника, при этомъ играющій обязанъ предупредить противника словомъ „шахъ“.

Матомъ называется шахъ, отъ котораго нѣтъ средствъ защититься Королю противника ни ходомъ, ни фигурою и составляетъ конечную цѣль шахматной игры. При этомъ Королю говорятъ „шахъ и матъ“.

Объяснимъ это слѣдующимъ примѣромъ.

Черные.



Бѣлые.

Черные имѣютъ ходъ и ставятъ своего Слона f8 на b4, угрожая въ тоже время Королю, т. е. Черный Слонъ могъ бы при слѣд. ходѣ взять Короля противника, e1, при этомъ онъ обязанъ сказать Королю „шахъ“.

Играющій, которому сказанъ „шахъ“ можетъ тремя способами защититься отъ шага: a) бить ту фигуру, которая объявляетъ шахъ, b) сдѣлать ходъ Королемъ и c) защитить своего Короля своею фигурою, что называется прикрыться отъ шаха.

На приведенномъ рисункѣ Слона взять нельзя, но Король можетъ перемѣститься на 12 или f1, чѣмъ и избѣгнетъ шаха.

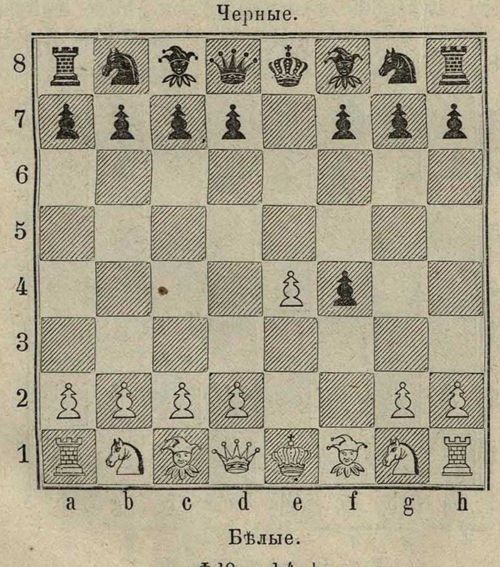
Точно также можно укрыться отъ шаха, поставивъ фигуру на c3 или d2.

Одинъ только Конь, если его нельзя взять, заставляетъ Короля сдѣлать ходъ.

Для сокращенія при письмѣ ходовъ принято обозначать то поле, на которомъ фигура находится и то, на которое она идетъ, соединяя обозначенія этихъ полей черточкою (—), напримѣръ e2—e4, значитъ, что пѣшка съ поля e2 идетъ на поле e4. При ходахъ же офицеровъ для большей ясности ставятъ ихъ начальныя буквы, такъ Кg1—f3 значитъ Конь идетъ съ g1 на f3, Лa1—a5,—Ладья съ поля a1 идетъ на поле a5, и т. д.

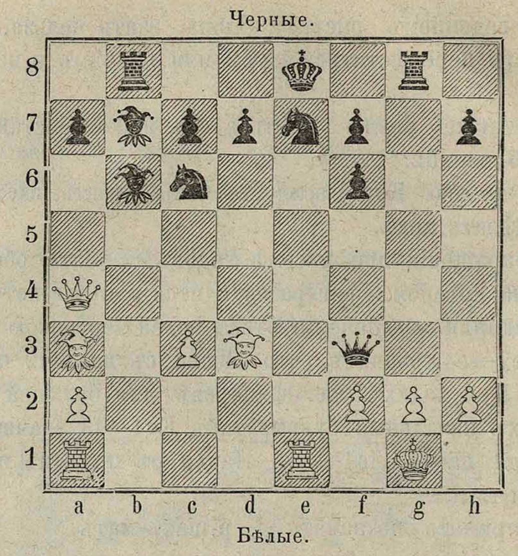
Шахъ принято обозначать +, а шахъ-матъ ×.

Для дальнѣйшаго объясненія шаха могутъ служить слѣдующіе рисунки:

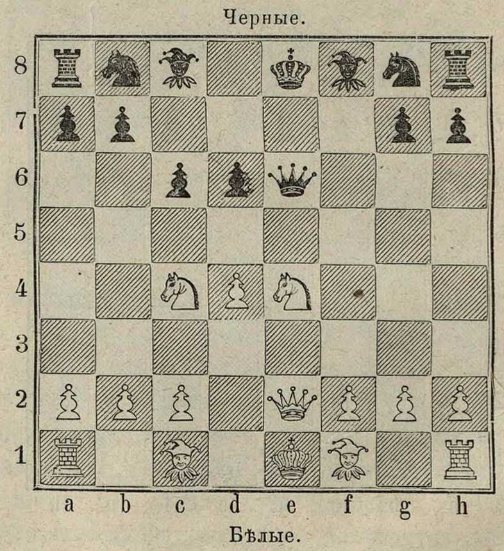


Бѣлые.

Фd8 — h4 +.

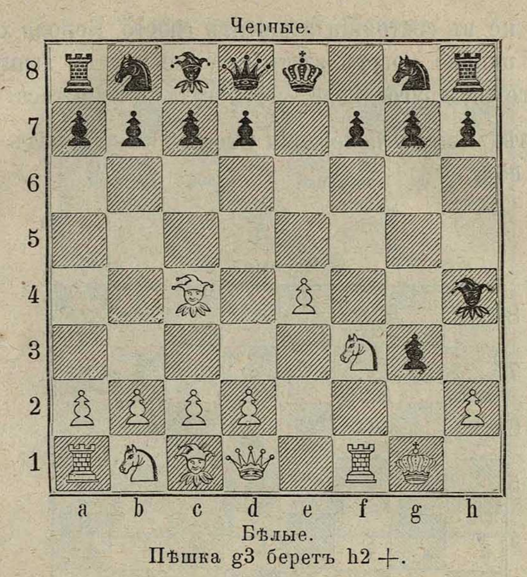


Ле1 беретъ е 7+.



Кс4 или е4 беретъ d6 +

Черные.



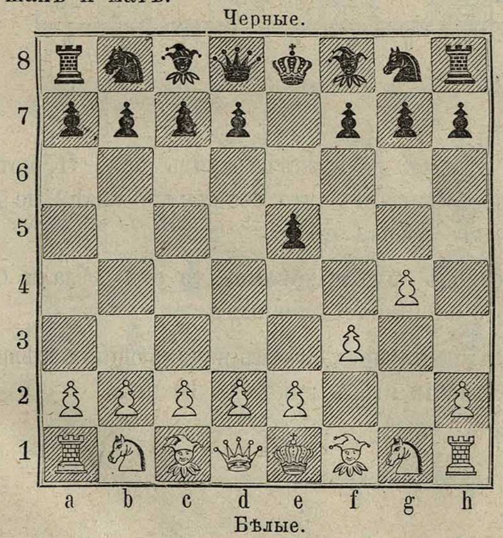
Бѣлые.

Пѣшка g3 беретъ h2 +.

Когда Королю сдѣланъ шахъ, отъ котораго нельзя защититься ни однимъ изъ привиденныхъ способовъ, то ему данъ, сдѣланъ „шахъ и матъ“ и игра кончена.

Напримѣръ при ходѣ Черныхъ Ферземъ съ d8 на h4, Бѣлымъ шахъ и матъ.

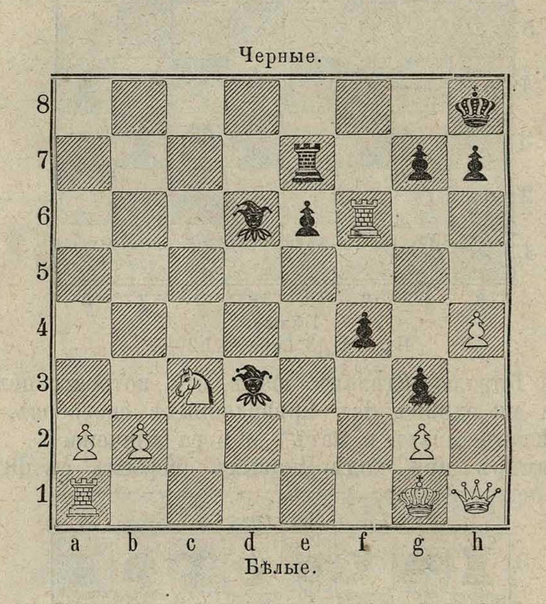
Черные.



Бѣлые.

Бѣлые не въ состояніи защитить своего Короля отъ удара Ферзя: они не могутъ взять его, не могутъ двинуть Короля своего на другое поле, не могутъ и укрыться.

При слѣдующемъ положеніи Слонъ дѣлаетъ матъ ходомъ съ d6 на с5.



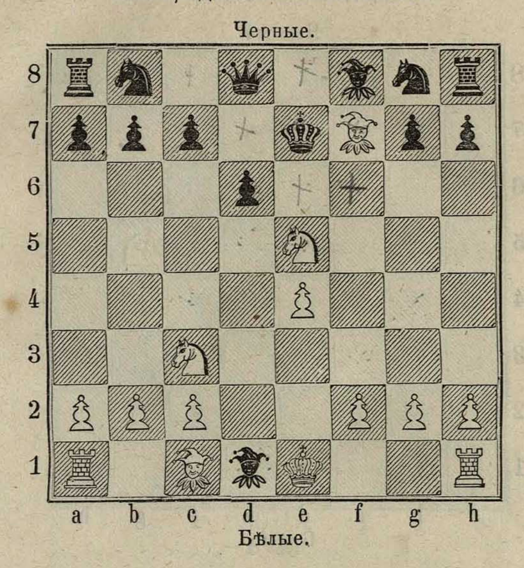
Король Бѣлыхъ не можетъ занять поле f1, потому что Слонъ d3 обстрѣливаетъ это поле, поле же h2 не допускаетъ занять ему Пѣшка g3.

Если же ходъ имѣли бѣлые, то они дѣлали бы своею Ладьею съ f6 на f8 матъ Чернымъ.

Для упражненія предлагаемъ начинающимъ рѣшить слѣдующія положенія игоръ при ходѣ Бѣлыхъ.

Матъ, дѣлаемый Конемъ.

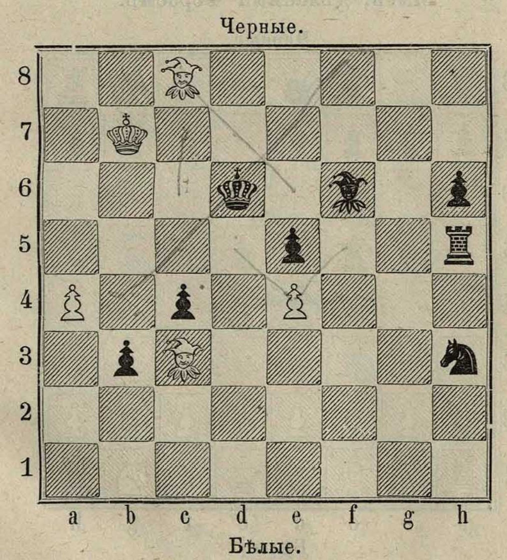
Черные.



Бѣлые.

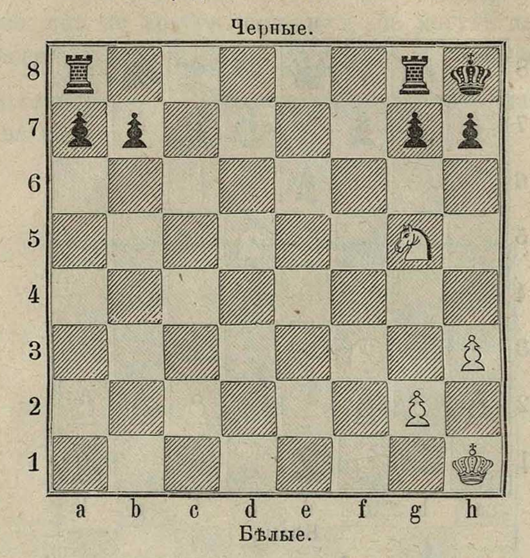
Матъ, дѣлаемый Слономъ.

Черные.

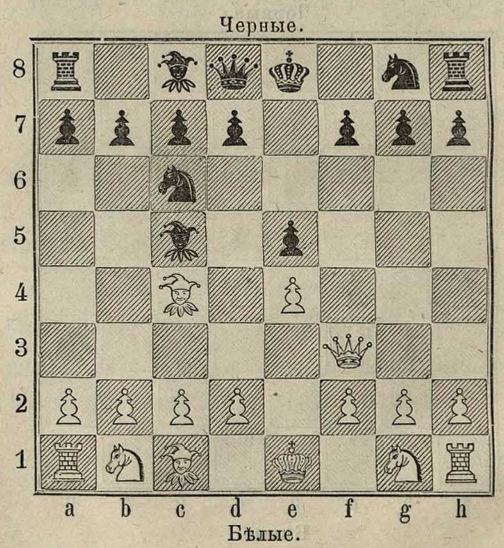


Бѣлые.

Матъ, дѣлаемый Конемъ.

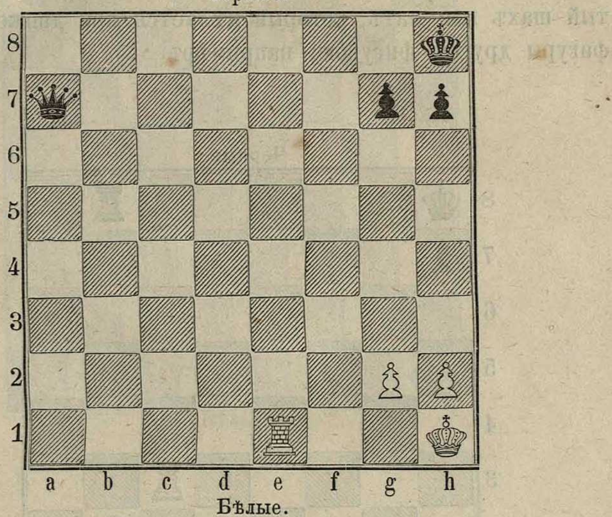


Матъ, дѣлаемый Ферземъ.



Матъ, дѣлаемый Ладьею.

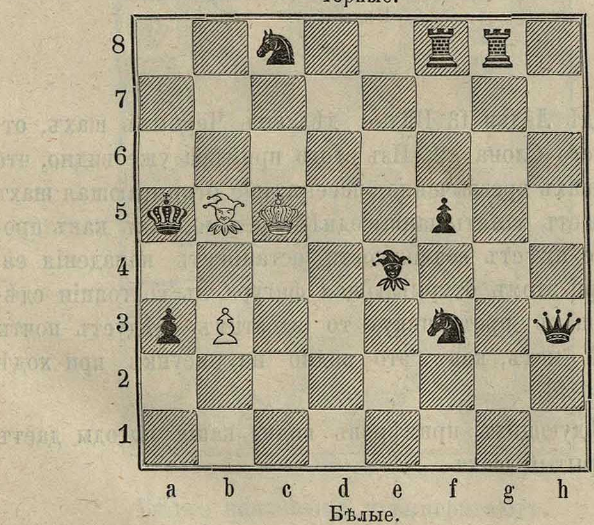
Черные.



Бѣлые.

Матъ, дѣлаемый Пѣшкою.

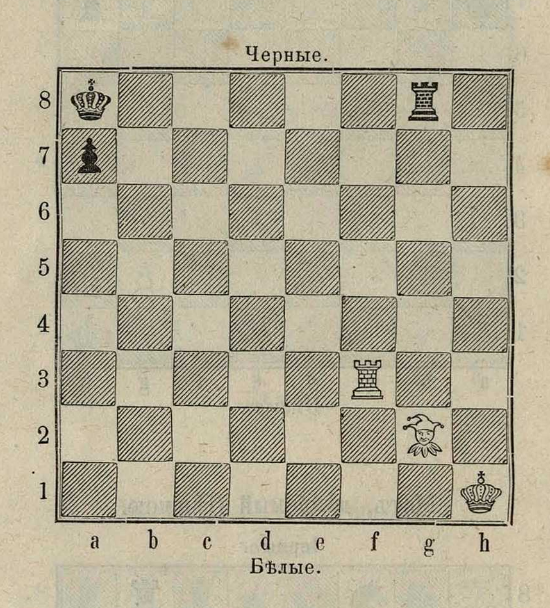
Черные.



Бѣлые.

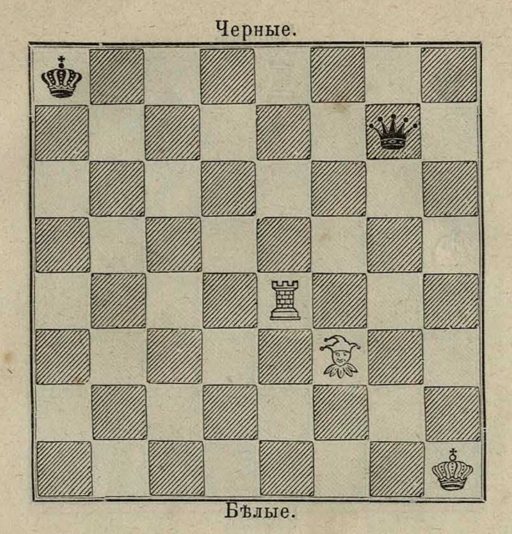
*

Кромѣ показаннаго движенія, которымъ можно сдѣлать шахъ или матъ Королю, есть еще такъ называемый открытый шахъ или матъ, который дѣлается при движеніи одной фигуры другою фигурою; напримѣръ.

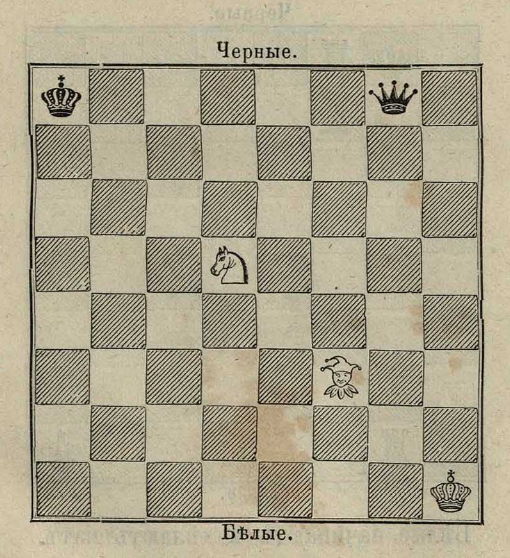


При ходѣ Ладьи f3 Бѣлые дѣлаютъ Чернымъ шахъ, открывая своего Слона g2. Изъ этого примѣра уже видно, что открытый шахъ чрезвычайно опасенъ, ибо открывающая шахъ фигура можетъ занять наивыгоднѣйшее поле, такъ какъ противникъ не имѣетъ возможности остановить нападенія ея. Если же при этомъ открывающая фигура въ состояніи сдѣлать сама шахъ противнику, то за этимъ слѣдуетъ почти неизбѣжный матъ, какъ это видно на рисункѣ при ходѣ Ладьи f3 на f8.

Изъ слѣдующихъ примѣровъ видно какія выгоды даетъ игроку открытый шахъ.

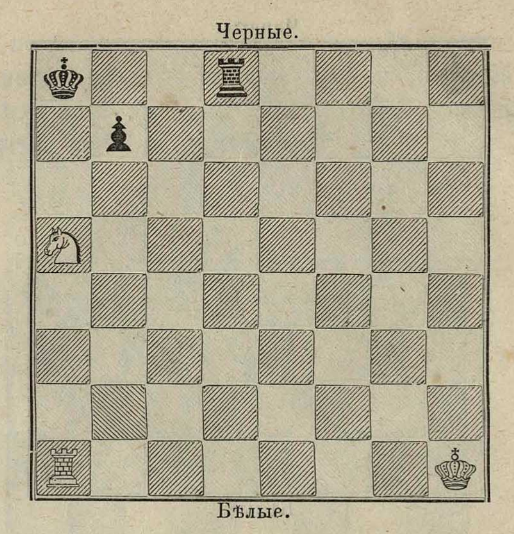


Бѣлые начинаютъ и выигрываютъ.



Бѣлые начинаютъ и выигриваютъ.

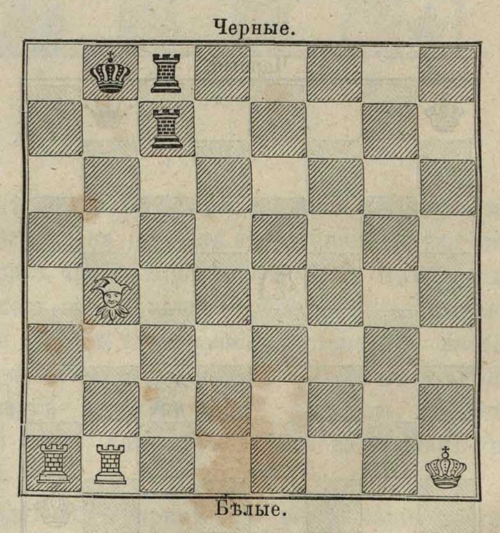
Черные.



Бѣлые.

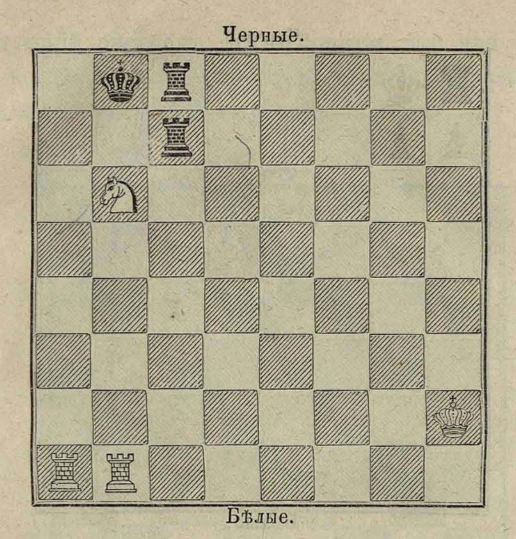
Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ.

Черные.

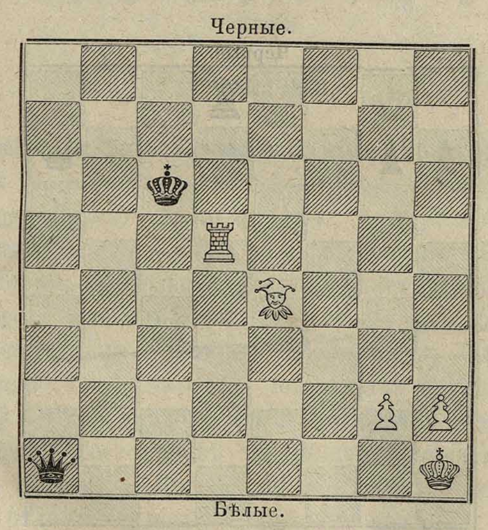


Бѣлые.

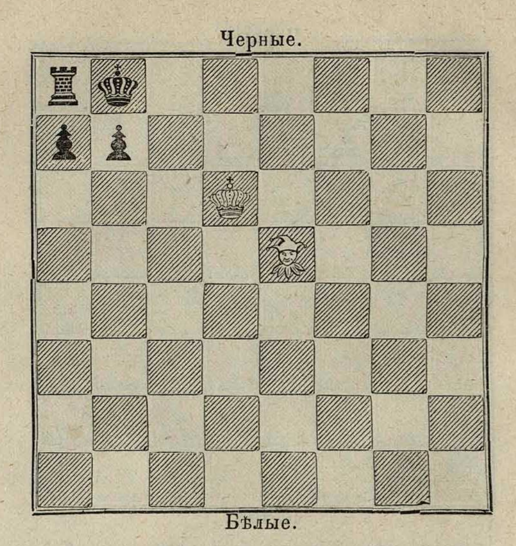
Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ.



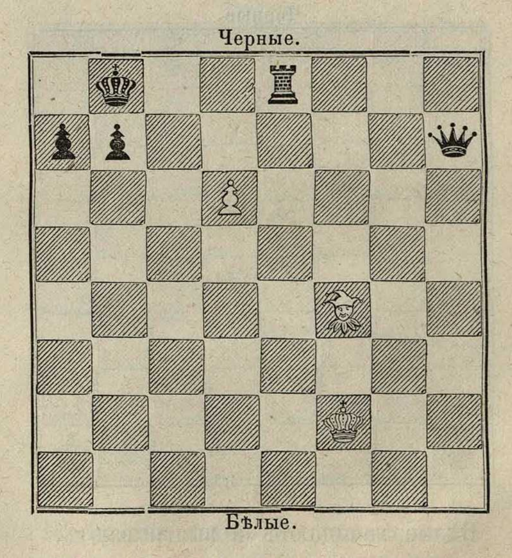
Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ.



Бѣлые начинаютъ и выигрываютъ.

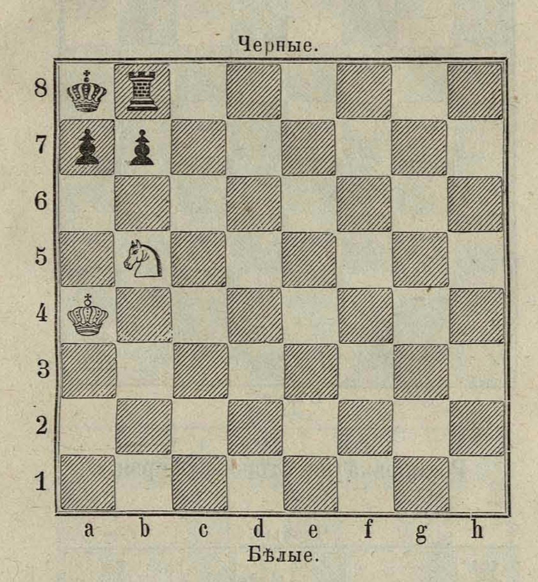


Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ.



Бѣлые начинаютъ и выигрываютъ.

Слѣдующій рисунокъ даетъ понятіе, что при томъ положеніи, когда Король окруженъ своими фигурами, иногда есть возможность задать ему матъ Конемъ.



Рокировка.

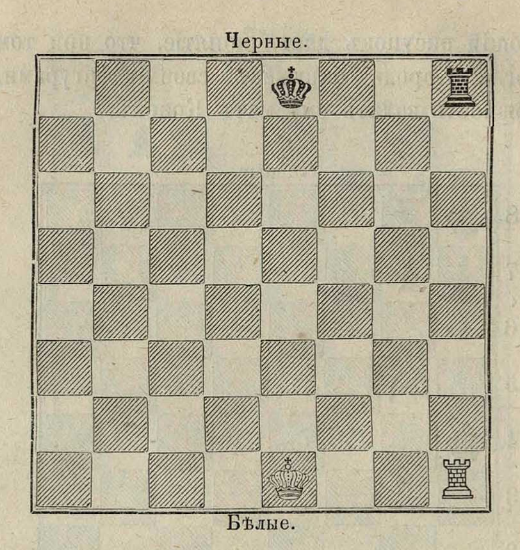
Основное правило Шахматной игры, какъ было сказано, состоитъ въ томъ, что каждый играющій попеременно дѣлаетъ ходъ одною только фигурою; при рокировкѣ же въ одно и тоже время имѣютъ ходъ двѣ фигуры—Король и Ладья. Это исключительное движеніе даетъ средство отстранить Короля отъ нападенія непріятельскихъ фигуръ и въ тоже время усилить свою игру сближеніемъ Ладей.

Движеніе это (рокировка) допускается одинъ только разъ въ одной игрѣ и притомъ съ извѣстными условіями

Рокировка состоитъ въ слѣдующемъ: ставятъ Ладью рядомъ съ Королемъ, Короля же переносятъ черезъ Ладью и ставятъ рядомъ съ нею на крайнемъ полѣ.

Напримѣръ, на слѣдующемъ рисункѣ показана ракировка на сторонѣ Короля.

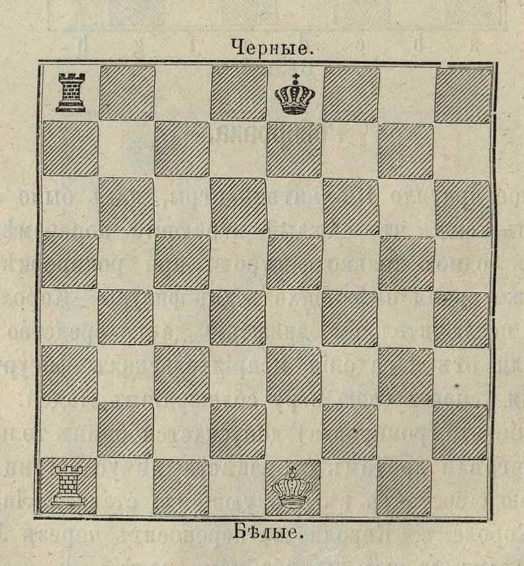
Черные.



Бѣлые.

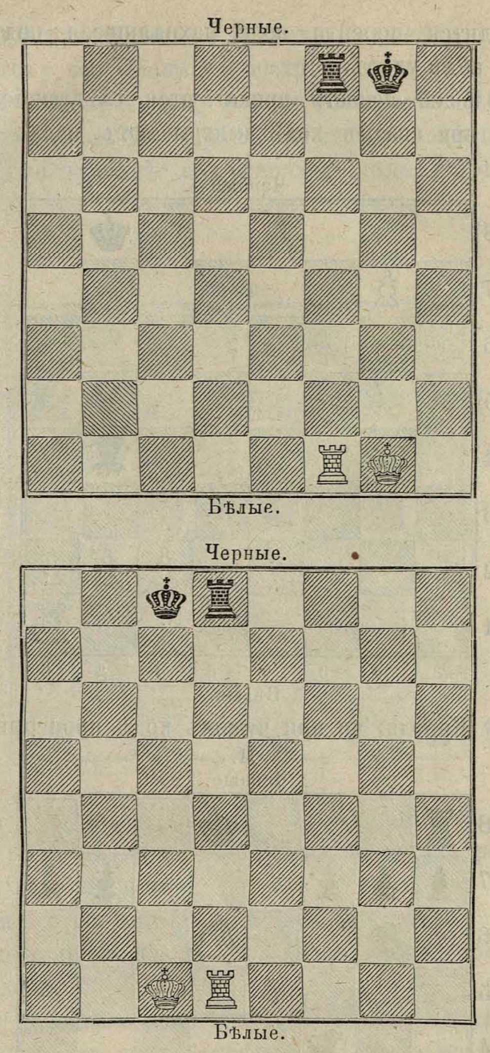
Рокировка на сторонѣ ферзя.

Черные.



Бѣлые.

Слѣдующій рисунокъ показываетъ положеніе партій послѣ рокировки.



Рокировка допускается при слѣдующихъ условіяхъ:

1) Если между Королемъ и Ладьею поля свободны отъ фигуръ.

2) Когда Король и Ладья ни дѣлали ни одного хода.

3) При шахѣ Королю—онъ не имѣетъ права ракировать.

4) Король не можетъ рокировать, если при рокировкѣ

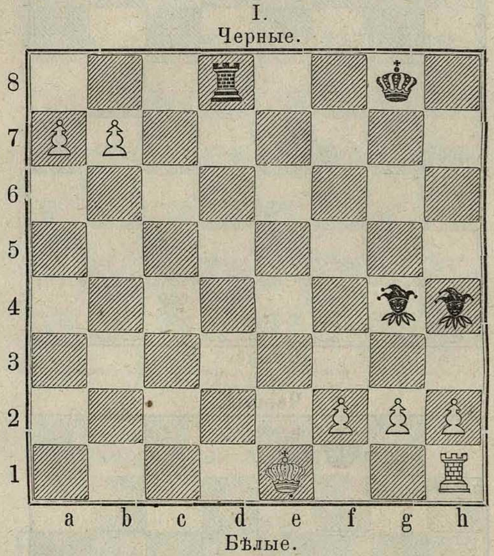
*

ему приходится перейти поле, находящееся подъ ударомъ или стать подъ ударъ.

Для большей ясности прилагаются слѣдующіе примѣры.

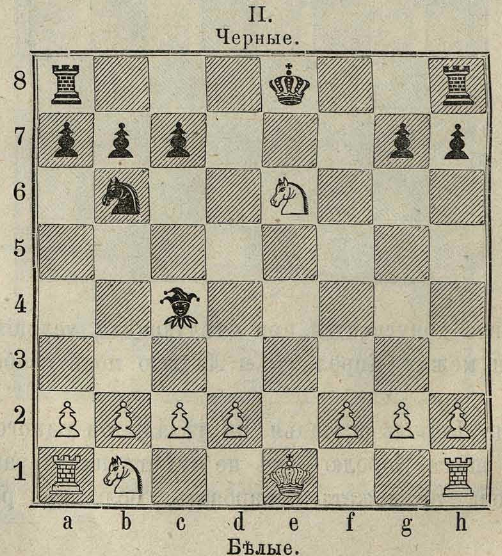
Бѣлые при своемъ ходѣ выигрываютъ послѣ рокировки

I.



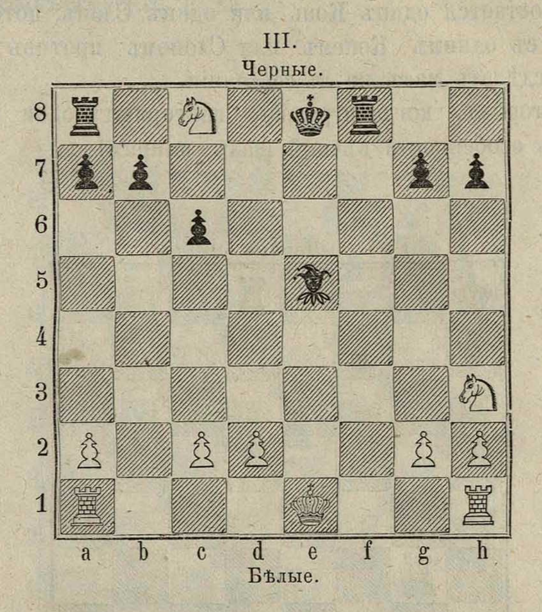
на сторону Короля, но при чужомъ ходѣ проигрываютъ.

II.



На II примѣрѣ Бѣлые не могутъ рокировать на сторону Короля, потому что Слонъ c4 обстрѣливаетъ поле f1, точно также и на сторону Ферзя, ибо не позволяетъ Конь b1.

Подобнымъ образомъ Черные при своемъ ходѣ не могутъ рокировать по причинѣ находящихся подъ ударомъ Коня полей f8 и d8.



На III примѣрѣ видно, что Бѣлые не могутъ рокировать на сторону Короля, потому что поле f1 находится подъ ударомъ Ладьи f8; но состороны Ферзя они имѣютъ право рокировать не смотря на то, что Ладья должна пройти подъ ударомъ Слона.

Черные не могутъ рокировать на сторону Короля, потому что Ладья сдѣлала ходъ, а на сторону Ферзя не позволяетъ Конь.

Розыгрышъ.

Не всякая игра кончается матомъ, иногда можетъ быть и розыгрышъ.

Разсмотримъ при какихъ условіяхъ игра оканчивается розыгрышемъ.

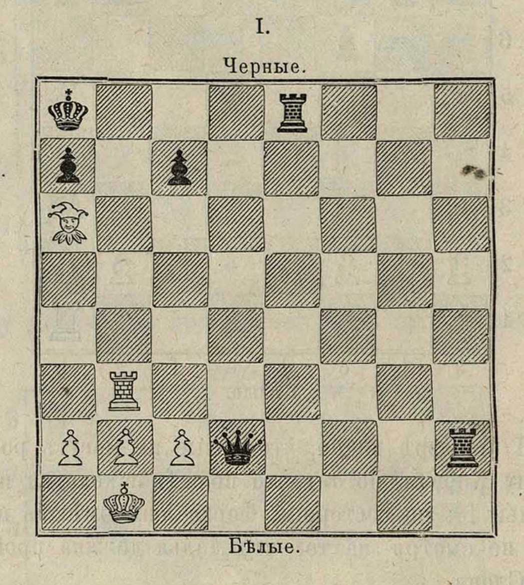
Во первыхъ, если оба противника потеряютъ всѣ свои фигуры, кромѣ разумѣется Королей, то понятно, что игра кончается розыгрышемъ.

Игра также кончается розыгрышемъ, когда при одномъ Королѣ остается одинъ Конь или одинъ Слонъ, потому что Король съ однимъ Конемъ или Слономъ противъ одного Короля сдѣлать матъ не въ состояніи.

Во вторыхъ, когда играющіе повторяютъ одни и тѣже ходы, въ особенности вѣчный шахъ, напримѣръ.

I.

Черные.



Бѣлые.

На I рисункѣ видно, что Бѣлые должны проиграть, но дѣлая Слономъ шахъ, они заставляютъ противника двигаться однимъ только Королемъ.

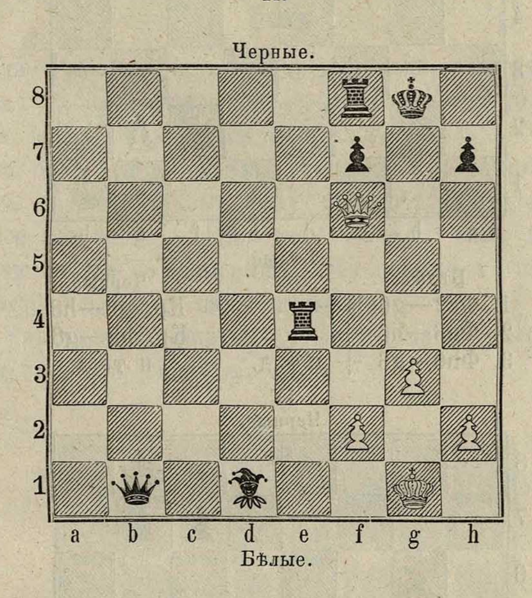
Бѣлые.	Черные.
1. Са6 — b7 +	Кр. а8 — b8
2. Сb7 -- а6 +	Кр. b8 — а8
3. Са6 — b7 + и т. д.	Кр. а8 — b8 и т. д.

Если бы Бѣлые на 2 ходѣ пошли Слономъ на другое поле вмѣсто b7, или сдѣлали бы другой какой либо ходъ, то Черные выиграли бы партію.

Изъ приведеннаго примѣра видно, что при неблагопріятныхъ обстоятельствахъ можно кончить игру розыгрышемъ посредствомъ вѣчнаго шаха.



II.



Бѣлые начинаютъ и кончаютъ партію розыграшемъ.

Бѣлые.	Черные.
1. Фf6 — g5 +	Кр. g8 — h8
2. Фg5 — f6 +	Кр. h8 — g8
3. Фf6 — g5 + и т. д.	и т. д.

III.

Черные.

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

Бѣлые.

Бѣлые.	Черные.
1. Фc2—g6: ¹)+	Кр. g8—h8
2. Фg6—h6 +	Кр. h8—g8
3. Фh6—g6 + и т. д.	и т. д.

IV.

Черные.

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

Бѣлые.

*) : значитъ беретъ.

Бѣлые.	Черные.
1.	Kh3—f2 +
2. Kph1—g1	Kf2—h3 +
3. Kpg1—h1 и т. д.	Kh3—f2 + и т. д.

Въ третьихъ, когда играющій при окончаніи рѣшимой игры не въ состояніи сдѣлать матъ въ 50 ходовъ, то игра также принимается за розыгрышъ. Въ послѣдствіи при объясненіи окончанія игоръ мы будемъ имѣть случай говорить объ этомъ подробнѣе.

Патъ.

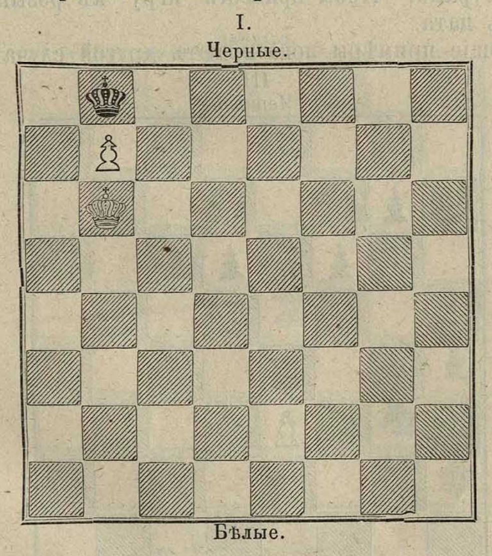
Когда играющій, не имѣя другаго хода, вынужденъ идти Королемъ на поле, аттакованное противникомъ, то такое положеніе Короля называется патомъ.

Патъ отличается отъ мата тѣмъ, что Король можетъ быть убитымъ на слѣдующемъ ходу безъ объявленія ему шаха. Подобное положеніе партіи (патъ Королю) какъ не рѣшенное принимается за розыгрышъ, хотя прежде и считали партію, которой сдѣланъ патъ, выигранною.

На слѣдующемъ рисункѣ показанъ чаще всего встрѣчающійся патъ при окончаніи игры.

I.

Черные.

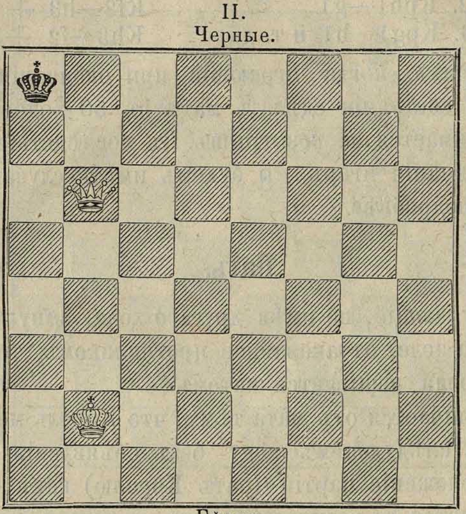


Бѣлые.

При этомъ положеніи Черные вынуждены идти Королемъ подъ шахъ.

II.

Черные.



Бѣлые.

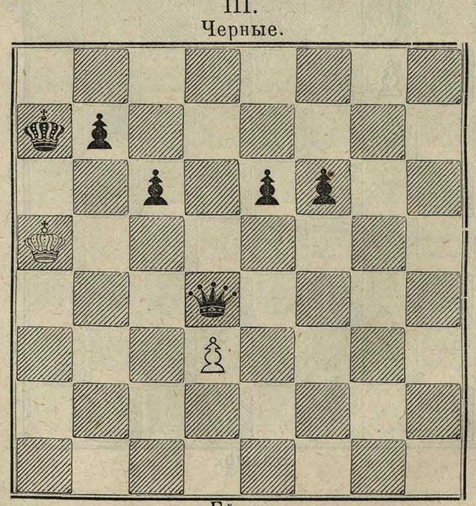
И при этомъ положеніи Черные не имѣютъ другаго хода, какъ только Королемъ подъ шахъ.

Часто игрокъ при разстроенной партіи жертвуетъ всѣми своими фигурами, чтобы привести игру къ розыгрышу посредствомъ пата.

Слѣдующіе примѣры показываютъ другой случай пата.

III.

Черные.

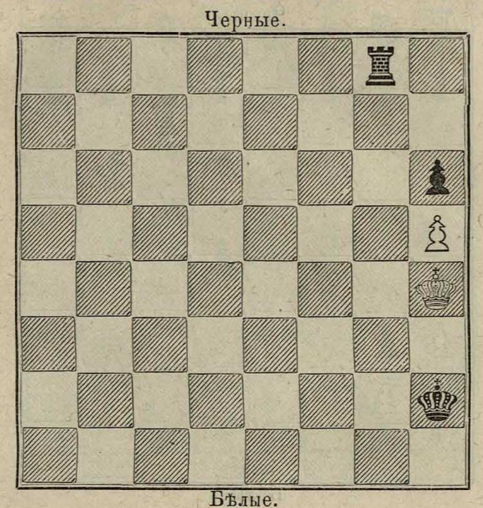


Бѣлые.

Ходъ Бѣлыхъ—патъ.

IV.

Черные.

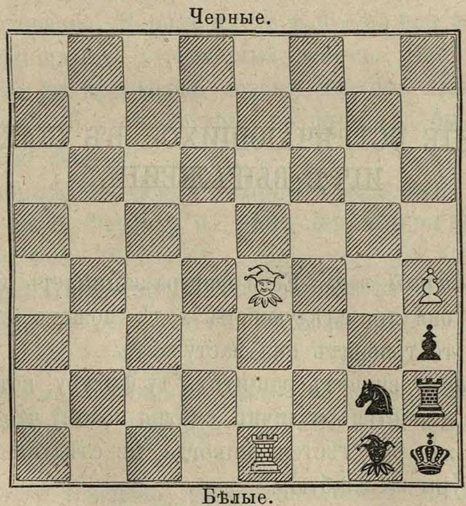


Бѣлые.

Ходъ Бѣлыхъ—патъ.

V.

Черные.



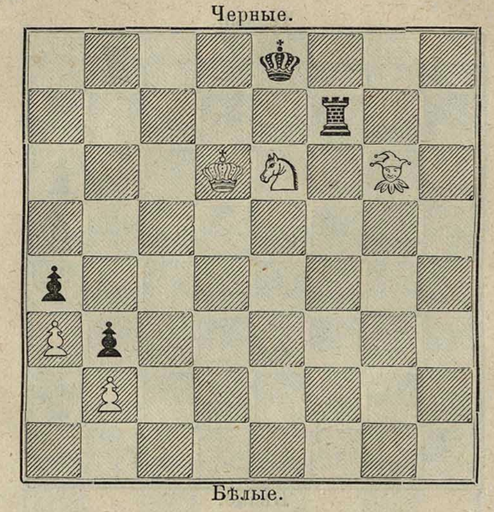
Бѣлые.

Ходъ Черныхъ—патъ.

*

VI.

Черные.



Бѣлые.

Ходъ Черныхъ—патъ.

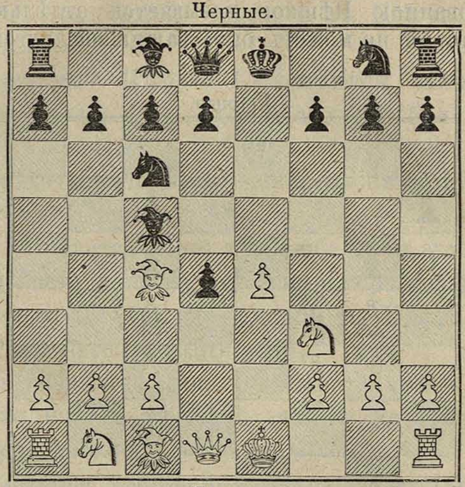
ОБЪЯСНЕНІЕ ВСТРѢЧАЮЩИХСЯ ВЪ ШАХМАТНОЙ ИГРѢ ВЫРАЖЕНІЙ.

Наступающій ходъ. Если фигура занимаетъ такое поле, съ котораго она при слѣдующемъ ходѣ можетъ бить фигуру противника, то говорятъ она наступаетъ.

Прикрыться значитъ защитить ту фигуру, которой угрожаютъ. Это дѣлается различно, смотря потому что выгоднѣе, при смѣнѣ же, разумѣется, никогда не слѣдуетъ отдавать сильной фигуры за слабую.

Покажемъ на примѣрѣ:

Черные.



Бѣлые.

Слонъ c4 угрожаетъ Пѣшкѣ f7, которая защищена Королемъ.

Бѣлые же играютъ Kf3—g5, чрезъ что поле f7 подвергается еще разъ нападенію Коня и стало быть защита Короля парализована. Черные идутъ Kc6—e5 или же Kg8—h6, чѣмъ и защищаютъ угрожаемый пунктъ. Защита Ферземъ d8—f6 была бы невыгодна, потому что при смѣнѣ, Черный хотя и бралъ бы двѣ фигуры, но потерялъ бы Ферзя—самую сильную фигуру.

При защитѣ Конемъ g8—h6, Бѣлые могутъ продолжать нападеніе на f7 Ферземъ d1—h5. Черные при этомъ могутъ прикрыться Фd8—f6 и т. д.

Если двѣ Пѣшки играющаго занимаютъ два поля рядомъ по вертикальной линіи, то они называются *сдвоенными* Пѣшками.

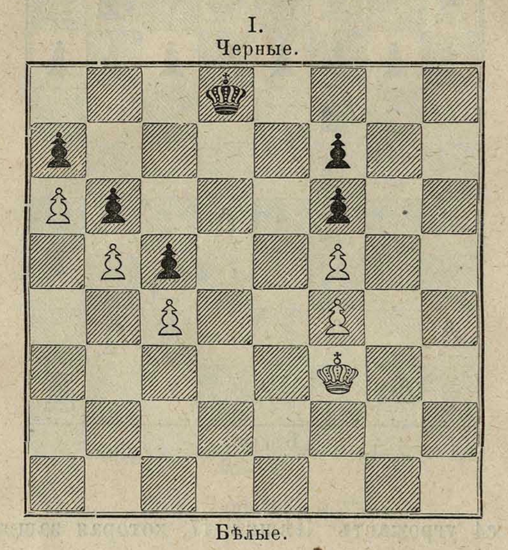
Связанными Пѣшками называются такія, которыя занимаютъ по сосѣдству поля одного цвѣта (діагонально), защищая другъ друга.

Свободною Пѣшкою называется такая Пѣшка, движеніе которой въ Ферзя не задерживается Пѣшкою противника.

Изолированною Пѣшкою называется отдѣльно стоящая Пѣшка, которая не можетъ быть защищена другою Пѣшкою.

I.

Черные.



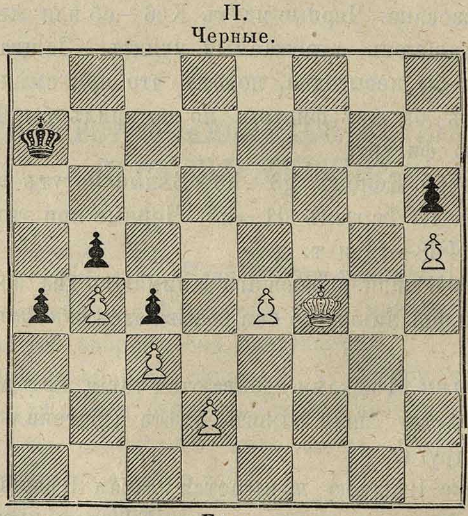
Бѣлые.

Пѣшка c4, b5, a6—связанныя. Также связанныя пѣшки — a7, b6, c5.

Пѣшки f4, f5—сдвоенныя, также f6 и f7.

II.

Черные.



Бѣлые.

Пѣшка е4—свободная, также и а4. Пѣшки h5 и h6—изолированныя.

Центральными Пѣшками называются такія, которыя находятся на поляхъ d4, е4 (для Бѣлыхъ) и d5, е5 (для Черныхъ).

Пѣшки, находящіяся на среднихъ линіяхъ d и е, называются *средними* Пѣшками.

Вилкою называется такое положеніе игры, когда Пѣшка одновременно нападаетъ на двѣ фигуры противника.

Назначенною Пѣшкою называется та Пѣшка, которою играющій обязывается сдѣлать матъ.

Выиграть *качество* значитъ взять при смѣнѣ Ферзя или Ладью вмѣсто легкаго офицера; легкими же офицерами называютъ Слона и Коня.

Выиграть *время* или *темпъ* значитъ развить игру безъ напрасной потери времени; для этого при разыгрываніи партіи, въ особенности при началѣ, никогда не слѣдуетъ дѣлать ненужныхъ ходовъ, потому что противникъ можетъ этимъ воспользоваться для развитія своей игры.

Диспозиціею называется такое положеніе Короля, когда онъ отдѣленъ однимъ только полемъ (вертикально или горизонтально) отъ Короля противника, что обыкновенно случается при окончаніи игры, когда на доскѣ остается мало фигуръ и Короли принимаютъ участіе въ битвѣ.

Гамбитомъ называется такая игра, при началѣ которой жертвуютъ одною фигурою, обыкновенно Пѣшкою, чтобы скорѣе развить игру; при этомъ Пѣшка, которую жертвуютъ, называется гамбитною.

Пожертвовать значитъ отдать какую нибудь фигуру не безъ выгоды для себя.

En prise называется такое положеніе фигуры, когда она не можетъ защититься отъ нападенія противника.

ПРАВИЛА ИГРЫ.

Слѣдующія правила шахматной игры приняты въ 1862 году въ Лондонѣ между знаменитыми игроками. Нѣкоторыя изъ этихъ правилъ еще раньше были предложены однимъ изъ замѣчательныхъ англійскихъ шахматистовъ, Стаунтономъ. Правила эти необходимы всѣмъ, желающимъ сдѣлаться хорошими шахматными игроками.

1. Шахматная доска.

Шахматная доска ставится, какъ уже было сказано, такъ, чтобы бѣлое крайнее поле находилось съ правой стороны играющаго; если въ серединѣ партіи играющій замѣтитъ неправильное положеніе доски, то можетъ требовать начать игру снова.

2. Шахматныя фигуры.

Если замѣчено будетъ во время игры, что фигуры разставлены неправильно, то игра считается ничьею и должна быть переиграна; равнымъ образомъ если бы незамѣтно для игроковъ свалилась съ доски какая нибудь фигура и послѣ этого сдѣлано было нѣсколько ходовъ, то также слѣдуетъ переиграть эти ходы снова, поставивъ предварительно фигуры на прежнія мѣста.

3. Выходъ.

Право выхода принадлежитъ бѣлымъ фигурамъ и рѣшается жребіемъ. При нѣсколькихъ партіяхъ игранныхъ двумя игроками подъ рядъ, выходъ, а стало быть и цвѣтъ фигуръ, при каждой игрѣ перемѣняется.

4. Неправильные выходы.

При неправильности выхода или же самаго хода—игра послѣ четырехъ ходовъ не переигрывается.

5. Два хода въ одно время.

Если играющій ошибочно сдѣлаетъ ходъ какою нибудь фигурою не имѣя на то права (напр. при чужомъ ходѣ), то онъ обязанъ взять ее назадъ и на слѣдующемъ ходу идти непремѣнно ею, а не другою фигурою.

6. Неприкосновенность фигуръ.

Играющій не имѣетъ права касаться фигуръ безъ надобности, поправлять ихъ на поляхъ доски и т. п. Дотронувшись до фигуры, хотя бы случайно, играющій обязанъ ею сдѣлать ходъ. Точно также при неосторожномъ прикосновеніи къ фигурѣ противника играющій обязанъ взять ее, если это возможно по правиламъ игры, въ противномъ же случаѣ онъ долженъ въ наказаніе сдѣлать ходъ своимъ Королемъ. Если играющій касался нѣсколькихъ фигуръ, желая сдѣлать ходъ, то противникъ имѣетъ право назначить фигуру, которою играющій обязанъ идти. Если играющій, имѣя возможность взять нѣсколько фигуръ противника и затрудняясь, которую изъ нихъ взять, дотрогивается до всѣхъ, то противникъ имѣетъ право заставить играющаго взять назначенную имъ фигуру.

7. Неправильные ходы.

Если играющій сдѣлаетъ ошибочный ходъ, т. е. поставитъ свою фигуру на то поле, на которое она не можетъ идти по правиламъ игры, или неправильно возьметъ фигуру противника, то обязанъ оставить взятую фигуру у себя, или же сдѣлать ходъ, назначенный противникомъ.

Если ошибка одного изъ играющихъ была замѣчена въ то время, когда было сдѣлано съ обѣихъ сторонъ не болѣе четырехъ ходовъ, то партія переигрывается съ ошибочнаго хода, даже при объявленіи Королю шаха; при большемъ количествѣ сдѣланныхъ послѣ ошибки ходовъ партія продолжается безъ измѣненія.



8. Объявленіе шаха.

Играющій, сдѣлавъ шахъ Королю, обязанъ сказать „шахъ“. Объявленіе шаха при несуществованіи его не имѣетъ никакого значенія. Если же данный и при этомъ объявленный шахъ противникъ оставляетъ безъ вниманія, то онъ лишается права взять фигуру, которая дѣлаетъ шахъ, и обязанъ сдѣлать ходъ Королемъ, разумѣется когда это возможно по правамъ игры.

Если во время игры Король находился нѣсколько ходовъ подъ шахомъ, то всѣ эти ходы слѣдуетъ переиграть или считать партію недѣйствительною.

Наказанія за ошибки могутъ быть назначаемы по условію самими играющими. Обыкновенно наказаніями для провинившагося служатъ: лишеніе хода, назначенный ходъ и т. п. (лишаютъ даже) права рокировки.

9. Окончаніе игры въ 50 ходовъ.

Играющій можетъ требовать отъ противника кончить игру въ 50 ходовъ при извѣстныхъ условіяхъ партіи. Такъ напримѣръ:

При Королѣ и Ферзѣ „ Королѣ и Ладьѣ „ Королѣ и Слонѣ „ Королѣ и Конѣ	} Противъ равныхъ фигуръ.
При Королѣ и двухъ Слонахъ „ Королѣ и двухъ Коняхъ „ Королѣ, Слонѣ и Конѣ	} Противъ Короля и Ферзя;

и во всѣхъ подобныхъ случаяхъ.

Вообще при спорныхъ случаяхъ можно обращаться къ посредничеству присутствующихъ зрителей и подчиняться ихъ приговору.

Если играющій отказывается продолжать игру, или съ намѣреніемъ опрокидываетъ шахматную доску, то игра считается проигранною.

УПОТРЕБЛЕНІЕ ВЪ ИГРѢ ФИГУРЪ.

Умѣнье употреблять во время нужныя въ игрѣ фигуры дается преимущественно практикою, теорія же только помогаетъ начинающему игроку скорѣе расширить свои познанія въ шахматной игрѣ.

Король.

Король — это центръ, около котораго группируется вся игра. Онъ отличается отъ всѣхъ фигуръ тѣмъ, что не можетъ быть взятымъ и чрезъ это *игра кончается однимъ ходомъ раньше*.

Рокировка даетъ случай спасти Короля отъ нападенія противника, и часто мѣняетъ самый характеръ игры.

Въ то время, когда не существовало рокировки, Королю позволялось перемѣнить свое мѣсто, перепрыгивая напр. съ e8 на g8, g7, f6, e6, d6, c6, c7 и c8.

Введеніе рокировки (въ нач. VII ст.) приписываютъ итальянцу Джіокино-Грекко.

Въ Италіи по настоящее время въ употребленіи такъ называемая свободная рокировка—она состоитъ въ томъ, что Король съ Ладьею занимаютъ любое мѣсто на крайней линіи.

Вообще чрезвычайно выгодно рокировать заранѣе, чтобы вывести Ладью. Если король рокировалъ, то всѣ фигуры могутъ быть употреблены въ дѣло, тогда какъ не рокировавъ можно потерять много времени для развитія игры всѣхъ фигуръ.

Въ большинствѣ случаевъ выгоднѣе рокировать на короткую сторону, потому что требуется не много времени, чтобы выдвинуть Слона и Коня; кромѣ того крайняя Пѣшка защищается Королемъ; тогда какъ при рокировкѣ на длинную сторону кромѣ этихъ фигуръ надо выдвинуть еще и Ферзя.

Понятно, что въ иныхъ положеніяхъ партіи бываетъ выгоднѣе рокировать на длинную сторону, какъ напр. при по-

ложенiи, когда нѣтъ Королевской Пѣшки или ею необходимо сдѣлать нападенiе на противника.

Само собою разумѣется, что рокировать не всегда бываетъ выгодно—иногда послѣ рокировки могутъ встрѣтиться совершенно непредвидѣнныя опасности.

Иногда же совершенно отказываются отъ рокировки и двигаютъ Короля на f2 (или f7 Черн.), гдѣ онъ имѣетъ болѣе выгодное положенiе, чѣмъ на g1 (g8).

Слѣдуетъ избѣгать шаха, дѣлаемаго Королю и Ферзю въ одно и то же время, такъ какъ при этомъ Ферзь погибаетъ.

Не слѣдуетъ также открывать Короля при началѣ партiи, пока всѣ фигуры еще на доскѣ (въ особенности Ферзь). Но при смѣнѣ Ферзями Король, введенный въ средину игры (доски), замѣняетъ офицера, и дѣйствуетъ съ большою пользою.

Ферзь.

Игра этой самой сильной фигуры имѣетъ важное значенiе, такъ какъ она даетъ рѣшительный перевѣсъ играющему.

Ферземъ не выгодно дѣлать нападенiя въ началѣ игры, потому что противникъ, отражая нападенiя Ферзя мелкими офицерами и заставляя его отступать, а иногда будучи въ состоянiи и взять его, успѣваетъ развивать свою игру въ короткое время.

Въ большинствѣ случаевъ аттаку ведутъ мелкими офицерами, а Ферзь дѣлаетъ обыкновенно послѣднiй рѣшительный ударъ. Не слѣдуетъ также Ферзя употреблять для того только, чтобы брать непрiятельскiя фигуры, такъ какъ противникъ всегда воспользуется этою ошибкою и не пожалѣетъ даже фигуры, чтобы отрѣзать отступленiе Ферзю.

Силу Ферзя приравниваютъ обыкновенно силѣ двухъ Ладей, почему и мѣнять его слѣдуетъ не менѣе какъ на двѣ Ладьи, и то при томъ положенiи, когда партiя вполнѣ обезпечена.

При открытiи игры Ферзь занимаетъ на доскѣ самое выгодное положенiе, равно и на поляхъ c2 (c7) и b3 (b7); при

Гамбитахъ же выгоднѣе бываетъ для Ферзя поле h4 (для Черн. h5).

Ладья.

Послѣ Ферзя по силѣ Ладья есть самая сильная фигура. При началѣ игры движенія Ладьи замедляются Пѣшками, почему задача хорошаго игрока состоитъ именно въ томъ, чтобы скорѣе освободить и соединить Ладьи на линіяхъ d и e, самыхъ выгодныхъ для дѣйствія ими на противника. Если при этомъ Ладьи, взаимно защищая другъ друга, движутся по свободнымъ линіямъ, то дѣйствіе ихъ ужасно.

Ежели не было средствъ вывести Ладьи рокировкою, то слѣдуетъ освободить ее, выдвинувъ стоящую передъ нею Пѣшку и такимъ образомъ можно разбить непріятельскій центръ.

Когда уже нѣтъ въ игрѣ Ферзей, Ладья рѣшаетъ партію, если ей удастся занять непріятельскую линію (2 линію).

При окончаніи игры, Ладья на свободной линіи задерживаетъ Короля, почему имѣетъ важное значеніе.

Ладья при сравненіи съ другими фигурами сильнѣе двухъ Пѣшекъ и легкаго офицера. Эта фигура при одномъ Королѣ дѣлаетъ матъ.

Слонъ.

Оба Слона въ игрѣ занимаютъ поля различнаго цвѣта. Слонъ, стоящій подлѣ Короля, называется Королевскимъ и при началѣ игры имѣетъ лучшій ходъ на c4 (c5 Черн.), откуда онъ нападаетъ на Пѣшку f7 (f2), прикрывающую Короля, и въ тоже время удерживаетъ ходъ Ферзевой Пѣшки. Если противникъ рокировалъ на сторону Короля, то Слонъ идетъ на d3 (d6), чтобы сдѣлать нападеніе на непріятельскій пунктъ h7 (h2), защищенный однимъ только Королемъ.

Другой Слонъ, называемый Ферзевымъ, служитъ въ началѣ игры для защиты и становится противъ Слона противника e6 (e3), когда непріятельскій Слонъ приготовляется къ нападенію на c4 (c5).

Слонами чрезвычайно выгодно вести аттаку на Короля послѣ рокировки, почему при этомъ не слѣдуетъ мѣнять ихъ на Коней. Вообще Слонъ съ Конемъ равняются силами, но одинъ выгоденъ въ одной игрѣ, а другой—въ другой, чему можно научиться только на практикѣ. Можно еще прибавить, что если играющій имѣетъ мало Пѣшекъ, то слѣдуетъ дорожить Слонами, такъ какъ ими удобнѣе удерживать наступленія Пѣшекъ.

Конь.

Нападенія Коня опасны тѣмъ, что Конь переходитъ какъ непріятельское, такъ и свое поле. Силы его слабѣютъ по мѣрѣ уменьшенія фигуръ въ игрѣ.

Конь Короля занимаетъ выгодное поле f3 (f6), чтобы отправиться чрезъ e5 (e4), или g5 (g4) на f7 (f2) и h7 (h2).

Въ концѣ игры Конь можетъ нападать на Пѣшки различнаго цвѣта, чего не можетъ сдѣлать Слонъ, но онъ не имѣетъ силы остановить нападенія ихъ.

Пѣшка.

Движенія Пѣшекъ отличаются отъ движенія всѣхъ прочихъ фигуръ. Пѣшка идетъ и бьетъ только впередъ. Пѣшка идетъ иначе, чѣмъ бьетъ. Бить мимоходомъ (en passant) есть уже исключеніе. Точно также исключеніе обращаться въ офицера по приведеніи ея до крайней непріятельской линіи.

Весь трудъ игры Пѣшками заключается въ томъ, что при пожертвованіи ими нужно предвидѣть, чтобы прочія фигуры дѣйствительно усиливались, т. е. чтобы жертвы оправдывались.

Филидоръ предложилъ ходить Конями на f3 (f6) и c3 (c6) когда Пѣшки обоихъ Слоновъ уже выдвинуты на два шага впередъ.

(Это правило справедливо при извѣстномъ началѣ игры).

Значеніе Пѣшекъ увеличивается по мѣрѣ приближенія

ихъ къ срединѣ доски (центръ), т. е. крайнія Пѣшки слабѣе среднихъ, поэтому выгоднѣе бить всегда къ срединѣ доски, чѣмъ въ сторону (централизація).

При началѣ игры среднія Пѣшки имѣютъ выгодныя позиція на d4 (d5) и e4 (e5), потому что они мѣшаютъ противнику войти въ чужую игру, — эта позиція называется центромъ. Впослѣдствіи при разборѣ партій будетъ показано, какъ сохранить центральное положеніе Пѣшекъ.

Всегда слѣдуетъ двигать Пѣшку впередъ по возможности на защищенное поле. Вообще сила Пѣшекъ зависитъ отъ положенія ихъ при взаимной защитѣ; по этой причинѣ двойная Пѣшка не сильнѣе одной, а потому при смѣнѣ не слѣдуетъ сдваивать Пѣшекъ.

Вообще слѣдуетъ по возможности избѣгать сдваиванія Пѣшекъ во время игры, для чего нужно стараться не оставлять ихъ безъ защиты, а защищать—Пѣшками.

Назначеніе Пѣшекъ въ началѣ и срединѣ игры—это защищать свои фигры; въ концѣ же—доходить до Ферзя, что будетъ показано впослѣдствіи.

Чтобы сдѣлаться хорошимъ шахматнымъ игрокомъ нужно придерживаться всѣхъ вышеизложенныхъ правилъ.

Для начинающаго полезнѣе играть съ игроками сильнѣйшими.

Сокращенія.

+	обозначаетъ	шахъ Королю.
×	„	шахъ и матъ.
0 — 0	„	рокировку на сторону Короля
0 — 0 — 0	„	рокировку на сторону Ферзя.
:	„	брать.

ПРАКТИЧЕСКІЯ ПАРТІИ.

Каждый желающій познакомиться съ шахматной игрою долженъ внимательно разыгрывать слѣдующія партіи, которыя снабжены необходимыми замѣчаніями.

1-я партія.

Бѣлые. Черные.

1. e2—e4 . . . . .

Этотъ начинающій ходъ хорошъ потому, что Бѣлые освобождаютъ Ферзя и Королевскаго Слона. Кромѣ того поле e4 выгодно для Пѣшки тѣмъ, что при слѣдующемъ ходѣ къ ней присоединится Пѣшка d4 для образованія центра.

1. . . . . e7—e5

Вѣрный отвѣтъ. Кромѣ этого хорошаго хода существуютъ еще другіе правильные ходы, какъ напримѣръ c7—c5 и e7—e6, но они ведутъ къ менѣе оживленной игрѣ.

2. Kg1—f3 . . . . .

Одинъ изъ сильныхъ ходовъ, такъ какъ при развитіи игры Конь можетъ сдѣлать нападеніе на Пѣшку f7 съ g5 или e5.

2. . . . . d7—d6

Этотъ ходъ защищаетъ Пѣшку e5 отъ нападенія Коня. Если Конь при слѣдующемъ ходѣ возьметъ Пѣшку e5, то Бѣлые его потеряютъ, такъ какъ Пѣшка d6 можетъ его взять и Черные выиграютъ офицера за Пѣшку. Защита d7 — d6 хороша, но имѣетъ ту невыгоду, что закрываетъ движеніе Слону. Сильнѣе былъ бы ходъ Kb8—c6.

3. Cf1—c4 . . . . .

Лучшее поле для Королевскаго Слона въ началѣ партіи, потому что съ этого поля онъ угрожаетъ Пѣшкѣ f7, защищаемой только однимъ Королемъ. Необходимо имѣть въ виду это поле до рокировки противника.

3. . . . . Kg8—f6

Конь предпринимаетъ сдѣлать нападеніе на Пѣшку e4.

4. d2—d3. . . . . .

Чтобы защитить Пѣшку e4.

4. . . . . Cc8—g4

Черные намѣрены этимъ ходомъ удержать Коня на своемъ мѣстѣ. Еслибы Конь сдѣлалъ ходъ на g5, то Бѣлые потеряли бы Ферзя.

Слонъ c8 могъ бы также идти на e6, чтобы занять мѣсто противъ Слона c4; если бы Бѣлые взяли Слона, то Пѣшка Черныхъ также взяла бы Слона Бѣлыхъ, но при этомъ Черные сдвоили бы свою Пѣшку. Во всякомъ случаѣ ходъ Черныхъ лучшій, такъ какъ занимаетъ центръ игры.

5. Kb1—d2. . . . . .

Дурной ходъ. Конь, находясь на этомъ полѣ, мѣшаетъ дѣйствію Слона; лучше было бы идти на c3.

5. . . . . Фd8—e7

Также дурной ходъ. Ферзь задерживаетъ офицера f8; выгоднѣе было бы Cf8—e7 или Kb8—c6.

6. 0—0 . . . . .

Рокировка во время. Не смотря на невыгодное положеніе Kd2, всѣ фигуры Бѣлыхъ такъ развиты, что Король не мѣшаетъ имъ дѣйствовать.

6. . . . . Kb8—c6

Вѣрный ходъ, приготовляющій рокировку на сторону Ферзя.

7. c2—c3 . . . . .

Приготовительный ходъ. Пѣшка c3 защищаетъ поле d4, на которое можетъ идти Конь f3 или Пѣшка d3.

7. . . . . 0—0—0

Черные намѣрены своей Пѣшкой отъ Короля идти противъ непріятельской рокировки.

8. h2—h3 . . . . .

Чтобы оттѣснить Слона и освободить своего Коня f3.

8. . . . . Cg4—f3:

Если бы Слонъ пошелъ на h5, чтобы задержать Kf3, то ходомъ e2—e4 былъ бы оттѣсненъ назадъ.

9. Фd1—f3: . . . . .

Бѣлымъ слѣдовало взять Конемъ d2, чтобы освободить Слона c2.

Дурной ходъ также g2—f3:, потому что открывалъ бы Короля и лишалъ Пѣшку h2—защиты.

9. . . . . a7—a6

Слабый ходъ.

10. Фf3—f5+ . . . . .

Этотъ шахъ совершенно напрасенъ: Ферзь, въ короткое время можетъ быть вытѣсненъ съ f5.

10. . . . . Крc8—b8

Черные могли бы защищаться отъ шаха Ладьею на d7, также Kf6—d7 или Фe7—d7, въ послѣднемъ случаѣ Бѣлые выигрываютъ Пѣшку f7.

11. b2—b4 . . . . .

Бѣлые хотятъ сдѣлать нападеніе на непріятельскуюророкировку.

11. . . . . g7—g6

Черные оттѣсняютъ Ферзя и выигрываютъ ходъ Слономъ f8 на g7 или h6.

12. Фf5—f3 . . . . .

Ферзь принужденъ отступить, стало быть шахъ данъ б. напрасно.

12. . . . . Cf8—h6

До сихъ поръ задержанный Слонъ наконецъ вступаетъ въ дѣло.

13. Kd2—b3 Ch6—c1:

Вѣрно. Если бы Слонъ не взялъ, то онъ принужденъ былъ бы отойти, чрезъ что Черные потеряли бы напрасно время.

14. Лa1—c1: . . . . .

Слона слѣдуетъ взять, но только какою фигурою; если возьметъ Конь, то слишкомъ удалится отъ главной игры; гораздо лучше было бы взять Слона другою Ладьею, чтобы соединить силы противъ рокировки противника.

14. . . . . h7—h5

Черные приготовляютъ тѣ же нападенія противъ Бѣлыхъ.

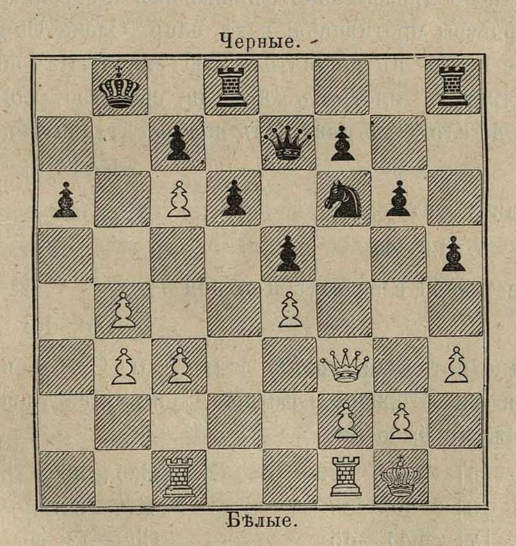
15. d3—d4 b7—b5
16. d4—d5 . . . . .

Бѣлые разсчитываютъ пріобрѣсти Коня за Слона, но забываютъ, что могутъ Черные взять Коня b3.

16. . . . . b5—c4:
17. d5—c6: c4—b3:
18. a2—b3: . . . . .

Бѣлые потеряли одною фигурою болѣе Черныхъ, но за то позиціи ихъ превосходны. Бѣлые могутъ произвести нападенія на крайнюю линію противника, что чрезвычайно чувствительно, тѣмъ болѣе, что Ферзь можетъ вовремя явиться на помощь.

Черные.



Бѣлые.

18. . . . . h5—h4

*

Очень дурно! Черные обязаны обратить вниманіе на защиту своихъ фигуръ, хотя бы при этомъ и потеряли одну изъ нихъ.

19. Фf3—d3 Крb8—a7

20. Лc1—a1 . . . . .

и дѣлаютъ въ три хода матъ.

2-я партія.

1. e2—e4 e7—e5

2. Kg1—f3 Kb8—c6

Лучшіе ходы. Пѣшка e5 прикрыта и вмѣстѣ съ тѣмъ защищающая ее фигура играетъ.

3. Cf1—c4 Cf8—c5

Оба Слона нападаютъ на слабый пунктъ, защищенный только одними Королями.

4. c2—c3 . . . . .

Этимъ и слѣдующимъ ходомъ, d2—d4, приготовляется такъ-называемый центръ. Двѣ рядомъ стоящія Пѣшки въ срединѣ доски чрезвычайно сильны: онѣ оттѣсняютъ нападающія фигуры противника, какъ напр. Слона C5 и угрожаютъ даже войти въ непріятельскую игру. На образованіе центра слѣдуетъ смотрѣть какъ на средство для развитія игры; но не слѣдуетъ выпускать изъ виду главную цѣль игры.

4. . . . . . Kg8—f6

Вѣрная защита.

5. d2—d4 . . . . .

Бѣлые теперь владѣютъ центромъ.

5. . . . . e5—d4:

Въ одно и то же время атакованы Слонъ и Пѣшка, послѣдняя же вторично. Еслибы Слонъ двинулся на b6, то продолженіе было бы

[5] . . . . Cc5—b6

[6] d4—e5: Kf6—e4:

[7] Фd1—d5 Cb6—f2:+

[8] Крe1—f1 и Бѣлые выигрываютъ одну фигуру.

Дурной ходъ былъ бы [5] Cc5—d6, ибо задержалъ бы Пѣшку d7 и помѣшалъ бы Слону c8 развить свою игру.

6. c3—d4: . . . . .

Бѣлые могли играть e4—e5, на что отвѣтомъ было бы d7—d5 (см. Giuoco piano)

6. . . . . Cc5—b4+

Еслибы Черные играли на 6 ходу Cc5—b6, то продолженіе было бы:

[6] . . . . Cc5—b6
[7] d4—d5 Kc6—a5
[8] Cc4—d3 . . . . .

Если Черные сдѣлаютъ ходъ дли спасенія Коня a5, который чрезъ b2—b4 можетъ погибнуть, то Бѣлые получатъ выгодное положеніе для нападенія.

7. Kb1—c3 . . . . . ,

Вѣрный ходъ былъ бы Cc1—d2.

7. . . . . Kf6—e4:

Черные могутъ взять эту Пѣшку, потому что Kc3 задержанъ Cb4.

8. 0—0 Ke4—c3:

Здѣсь было бы взять лучше Слономъ и потомъ рокировать

9. b2—c3: Cb4—c3:

Большая ошибка, изъ которой начинающій можетъ видѣть, какъ невыгодно бываетъ—брать не обдуманно фигуры противника; этотъ ходъ рѣшаетъ партію Черныхъ.

10. Фd1—b3 . . . .

Бѣлые могли бы Cc4 взять Пѣшку f7 и сказать шахъ, а при слѣдующемъ ходѣ Фd1—b3+возвратить Слона и потерянную Пѣшку, но они играютъ какъ показано, чтобы заставить Черныхъ еще болѣе дѣлать ошибки, такъ напр. Ладья a1 можетъ быть взята, но съ большею потерею для Черныхъ.

10. . . . . Cc3—a1:
11. Cc4—f7:+ Kpe8—f8

При ходѣ Кре8 — е7. Бѣлые выигрываютъ Ферзя посредствомъ хода Сс1—g5+

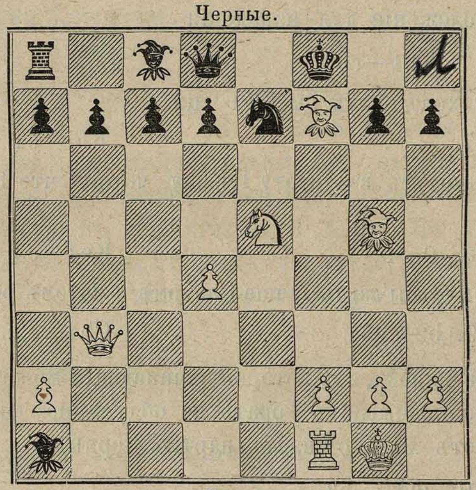
12. Сс1—g5 Кс6—е7

Черные не имѣютъ инаго хода для спасенія Ферзя. Казалось бы Черные могли сдѣлать нападеніе Кс6—d4:. Если бы Сg5 взялъ Ферзя d8, то Кd4 выигралъ бы Фb3; но Бѣлые на 13 ходу играютъ Фb3—а3+, отстраняя своего Ферзя отъ опасности и на слѣдующемъ ходу берутъ непріятельскаго Ферзя.

13. Кf3—е5 . . . . .

Здѣсь Бѣлые могли бы играть Лf1—е1, чрезъ что Ке7 былъ бы вдвойнѣ атакованъ и игра Черныхъ не могла бы болѣе держаться. Избранная же Бѣлыми игра изящнѣе.

Черные.



Бѣлые.

13. . . . . Са1—d4:

Черные не имѣютъ никакого спасенія даже чрезъ d7—d5 (см. 3 партія)

14. Сf7—g6 . . . . .

Этотъ Слонъ не можетъ быть взятъ, потому что Бѣлые, сдѣлавъ ходъ Конемъ, дѣлаютъ матъ Ферземъ.

14. . . . . . d7—d5
15 Фb3—f3+ Сc8—f5
16. Сg6—f5: . . . . .

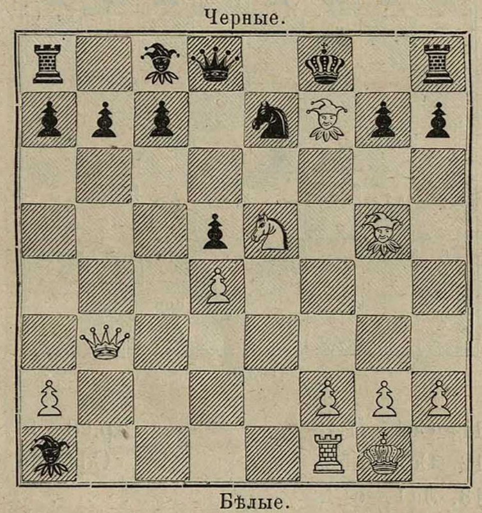
Мы видимъ теперь, что Слонъ былъ поставленъ на поле g6 для того, чтобы онъ могъ впослѣдствіи прикрыть Ферзя и взять непріятельскаго Слона.

16. . . . . Сd4—e5:
17. Сf5—e6+ Сe5—f6
18. Сg5—f6:+ g7—f6:
19. Фf3—f6:+ Кpf8—e8
20. Фf6—f7×

3-я партія.

Предположимъ, что Черные на 13 ходу, вмѣсто Сa1—d4: играли бы d7—d5, причемъ положеніе партіи было бы слѣдующее:

Черные.



Бѣлые.

14. Фb3—f3 Сc8—f5

Черные не имѣютъ другаго хода для защиты своего Короля отъ прикрытаго Слономъ f7 шаха. Еслибы они сдѣлали ходъ Конемъ e7, то потеряли бы Ферзя.

15. Сf7—e6 . . . .

Чтобы при слѣдующемъ ходѣ взять Cf5.

15. . . . . g7—g6

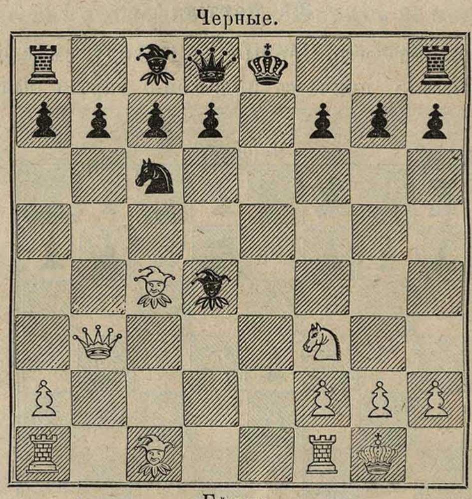
Черные желаютъ прикрыть атакованнаго Слона, не замѣчая, что чрезъ два хода имъ матъ.

16. Cg5—h6+ Kpf8—e8
17. Ce6—f7×

4-я партія.

Положимъ, что Черные, предвидя опасность, берутъ на 10 ходу Слономъ c3, вмѣсто Ладьи a1, Пѣшку d4, но и въ этомъ случаѣ они проигрываютъ.

Черные.



Бѣлые.

11. Cc4—f7:+ Kp.e8—f8
12. Cc1—g5 Cd4—f6
13. Лa1—e1 . . . . .

Этимъ ходомъ Бѣлые угрожаютъ сдѣлать шахъ Королю и Ферзю съ e8.

13. . . . , . Kc6—e7

На Cf6—e7 послѣдуетъ Лe1—e7: и потомъ Лf1—e1.

14. Cf7—h5 . . . .

Бѣлые угрожаютъ Фb3—f7×.

14. . . . . Ke7—g6

Здѣсь можно было d7—d5, чтобы удержать Ферзя отъ f7 (см. слѣд. партію).

15. Kf3—e5 Kg6—e5:
16. Лe1—e5: g7—g6

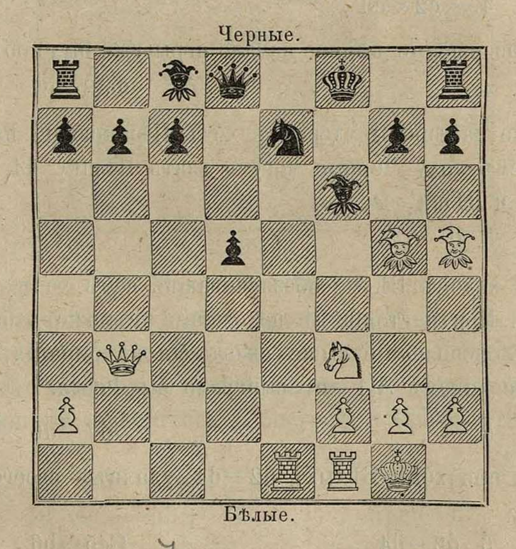
Чтобы прикрыть шахъ на e8.

17. Cg5—h6+ Cf6—g7
18. Лe5—f5 g6—f5:
19. Фb3—f7×

5-я партія.

Въ предъидущей партіи Черные играли на 14 ходу Ke7—g6, чтобы защититься отъ угрожаемаго мата на f7. Лучшая (но все-таки недостаточная) защита—d7—d5.

Черные.



Бѣлые.

15. Лe1—e8: Фd7—e7:

Лучшій ходъ. Если Черные возьмутъ Королемъ, то Бѣлые отвѣтятъ Лf1—e1+. Если же Черные возьмутъ Сло-

номъ f6, то помѣняются съ Бѣлыми только Слонами, но ходъ послѣдуетъ все-таки Лf1—e1.

16. Лf1—e1	Cc8—e6
17. Кf3—d4	Cf6—g5:
18. Кg5—e6:+	Кр.f8—g8
19. Фb5—d3:	c7—c6

Чтобы избѣжать угрожающаго двойнаго шаха.

20. Фd5—b3	Фe7—f6
21. Кe6—d8+	Крg8—f8
22. Лe1—e8×	

6-я партія.

1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. c2—c3	. . . . .

Это совершенно вѣрное начало игры уже было объяснено.

4.	Фd8—e7

Черные намѣрены удержать ходъ Пѣшкою d2 на d4. На слѣдующемъ ходу Черные могутъ взять Пѣшку d4, а впослѣдствіи и Пѣшку e4.

5. 0—0	. . . . .

Этимъ ходомъ Бѣлые обезпечиваютъ себѣ ходъ Пѣшкою d2 на d4. При настоящемъ положеніи не можетъ быть приведена въ исполненіе выше сказанная комбинація, потому что Бѣлые ходомъ Лf1—e1 выиграли бы Ферзя.

5.	d7—d6

Чтобы при ходѣ Бѣлыхъ d2—d4 удалить своего Слона c5 на b6.

6. d2—d4	Cc5—b6

Черные не берутъ Пѣшки d4, потому что у Бѣлыхъ образовалась бы прекрасная игра чрезъ ходъ c3—d4:. Нападеніе же Пѣшки e4 очень опасно для Черныхъ, ибо Ладья

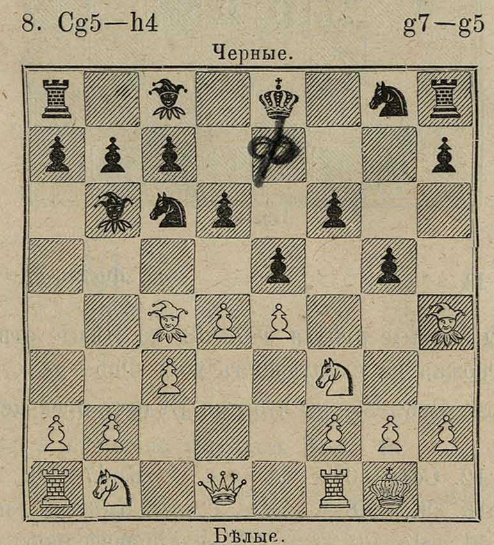
поддерживаетъ это нападенiе, кромѣ того Бѣлые могутъ выгодно развить игру ходомъ Коня b1 на c3.

7. Cc1—g5 f7—f6

Здѣсь былъ бы лучше ходъ Kg8—f6. Чрезъ ходъ f7—f6 Слонъ c4 задерживаетъ рокировку на сторону Короля, почему этотъ ходъ въ подобныхъ случаяхъ не хорошъ. Большей потери при ходѣ f7—f6 нѣтъ, если Черные разовьютъ игру своего Слона c8, чтобы рокировать на сторону Ферзя.

8. Cg5—h4 g7—g5

Черные.



Бѣлые.

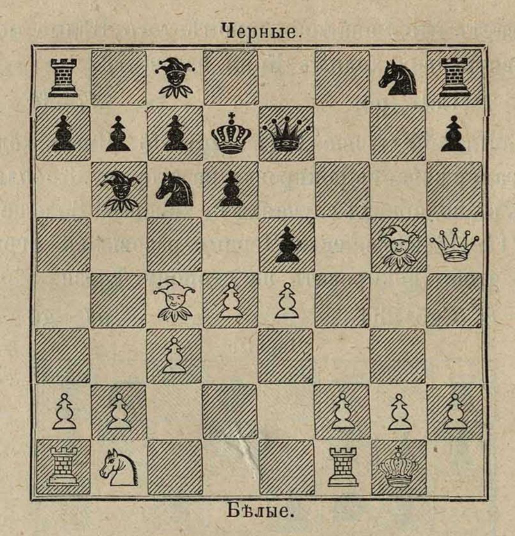
Ходомъ g7—g5 Черные намѣрены оттѣснить Слона h4 на g3, чтобы впослѣдствiи чрезъ h7—h5 и h5—h4 взять его, и, надѣясь на силу Пѣшекъ, разбить позицiю рокировки; но опускаютъ при этомъ изъ виду то обстоятельство, что Бѣлые могутъ пожертвовать фигурою и прiобрѣсти хорошую игру.

9. Kf3—g5: f6—g5:
10. Фd1—h5+ Kpe8—d7

При этомъ положенiи Король можетъ идти на f8 и d8. Въ слѣдующихъ партiяхъ мы увидимъ, какъ Бѣлые продолжаютъ нападенiя.

11. Ch4—g5: . . . . .

Черные.



Бѣлые.

11. . . . . Фe7—g7

Если бы Черные играли Фe7—f8, то Бѣлые отвѣтили бы Сc4—f7, угрожая на слѣдующемъ ходу Фh5—g4×. Черные продолжаютъ: Кc6—e7, на что для Бѣлыхъ прекрасный ходъ d4—e5:

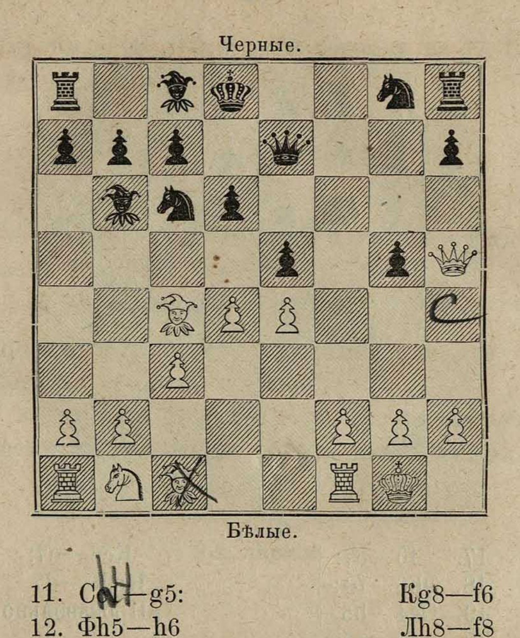
12. Сc4—e6+ Крd7—e6:
13. Фh5—e8+ Кg8—e7 или
14. d4—d5× произвольно

Изъ послѣднихъ ходовъ видно, какъ легко иногда достигается матъ при пожертвованіи одной только фигуры.

7-я партія.

Возвратимся на 10-й ходъ предъидущей партіи и заставимъ Короля сдѣлать ходъ на d8.

Черные.



Бѣлые.

11. Cc1—g5:	Kg8—f6
12. Фh5—h6	Лh8—f8
13. f2—f4	. . . . .

Рѣшительный ходъ, которымъ Бѣлые могутъ освободить свою Ладью и вторично угрожать Коню f6.

13.	e5—d4:

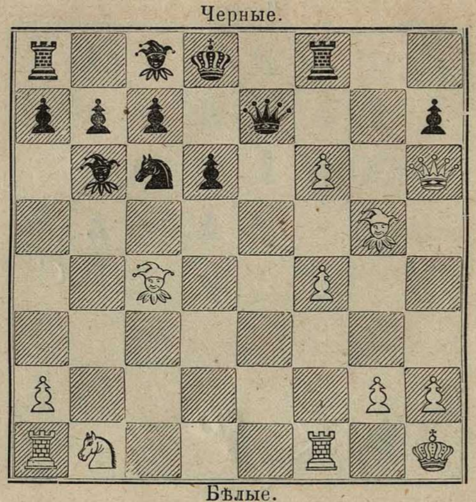
Чрезъ этотъ ходъ планъ Бѣлыхъ рушится, но они еще въ состоянiи продолжать нападенiе на Коня f6 ходомъ e4—e5. Если Пѣшка e5 будетъ бита Пѣшкою d6, то въ свою очередь Пѣшку d6 слѣдуетъ взять Пѣшкою f4, чтобы Ладью f1 сдѣлать свободною.

14. e4—e5	d4—c3;+
15. Kpg1—h1	c3—b2:
16. e5—f6:	b2—a1:

и дѣлаютъ Ферзя.

Бѣлые могутъ теперь въ нѣсколько ходовъ сдѣлать матъ.

Черные.



Бѣлые.

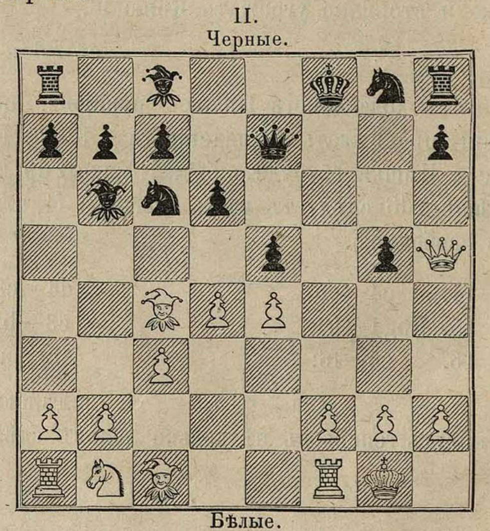
17. f6—e7:+	Кс6—e7:
18. Фh6—f8:+	Крd8—d7
19. Cc4—b5 +	Произвольно
20. Фf8—e7:×	

8-я партія.

Если Король на 10-мъ ходу идетъ на f8,—игра Черныхъ также проиграна.

II.

Черные.



Бѣлые.

11. Cc1—g5:	Фe7—e8

Чернымъ было бы лучше идти Ферземъ на d7, Бѣлые же продолжали бы нападенiе f2—f4.

12. Фh5—f3+	Kf8—g7
13. Cc4—g8:	Лh8—g8:

Здѣсь лучше было бы Чернымъ взять Королемъ или играть Ферземъ e8—g6.

14. Фf3—f6×

Изъ приведенныхъ замѣчанiй видно, что для Черныхъ были нѣкоторыя средства къ защитѣ.

Здѣсь взяты такiе обороты игры, которые даютъ случай начинающему познакомиться съ свойствами фигуръ.

9-я партiя.

1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. c2—c3	d7—d6

И это вѣрный ходъ, хотя не такъ силенъ какъ Kg8—f6.

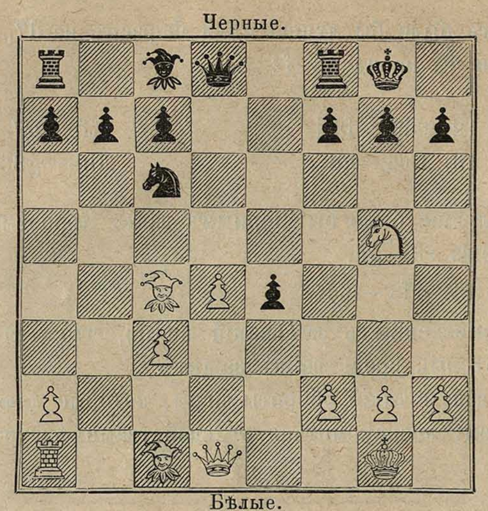
5. d2—d4	e5—d4:
6. c3—d4:	Cc5—b4+
7. Kb1—c3	Kg8—f6
8. 0—0	Cb4—c3:
9. b2—c3:	Kf6—e4:
10. Лf1—e1	d6—d5
11. Лe1—e4:+	d5—e4:

Бѣлые имѣютъ выигрышъ въ качествѣ; при вѣрномъ же отвѣтѣ противника они бы ничего не прiобрѣли.

12. Kg3—g5	0—0

Рокировка не вѣрна при этомъ положенiи. Начинающiе часто дѣлаютъ эту ошибку.

Черные.



Бѣлые.

Ходъ Черныхъ—патъ.

Слѣдующій ходъ Бѣлыхъ показываетъ, какъ слѣдуетъ пользоваться такою ошибкою.

13. Фd1—h5

Ферзь угрожаетъ дать шахъ и матъ на h7 и нападаетъ въ тоже время на пунктъ f7 въ третій разъ.

13. . . . . h7—h6

Точно также и ходъ Сc8 — f5 не въ состояніи спасти игры.

14. Кg5—f7: Крg8—h7 (см. 10 парт.)
15. Сc1—h6: Сc8—g4

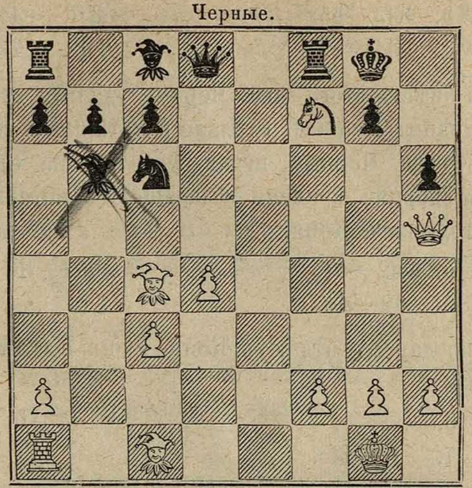
Черные жертвуютъ Слона, чтобы избавиться отъ вреднаго для нихъ прикрытаго Сh6 шаха.

16. Кf7—g5 + Крh7—h8
17. Сh6—g7: + Крh8—g7:
18. Фh5—h7 Крg7—f6
19. Кg5—e4: ×

10-я партія.

Игра также не можетъ держаться, когда Коня на 14 ходу берутъ Ладьею.

Черные.



Бѣлые.

14.	Лf8—f7:
15. Cc4—f7:+	Kpg8—f8
16. Cc1 - a3+	Kc6—e7
17. Cf7—b3	Фd8—e8
18. Фh5—d5	c7—c5

Бѣлые угрожаютъ матомъ на e8, такъ какъ задержанный Слономъ a3 Конь e7 бить Ферзя не можетъ. Ходъ же c7—c5, отрѣзывающій Слона a3, какъ сейчасъ увидимъ, даетъ прикрытіе только на весьма короткое время.

19. Ca3—c5: и матъ неизбѣженъ.

На 15 ходу Король также могъ бы идти на h7 или h8, но при этомъ Слонъ c1 беретъ h6 и Бѣлые чрезъ нѣсколько ходовъ выигрываютъ партію.

11-я партія.

Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kg8—f6

Противъ нападенія непріятельской Пѣшки Короля этотъ ходъ даетъ вѣрную, хотя и не полную, защиту (см. игру Петрова).

3. Kf3—e5: Kf6—e4:
4. Фd1—e2 Фd8—e7

Если бы вмѣсто этого хода Черные удалили своего Коня, то Бѣлые ходомъ Ke5—c6 сдѣлали бы открытый шахъ и выиграли бы Ферзя. Черные, играя Ферземъ на e7, теряютъ Коня, но въ скоромъ времени возвращаютъ потерю, выигрывая непріятельскаго Коня.

5. Фe2—e4: d7—d6
6. d2—d4

Бѣлые не даромъ отдаютъ Коня — они имѣютъ въ виду взять Пѣшку.

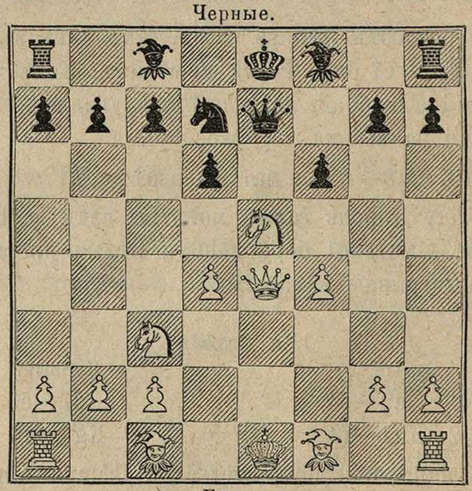
6. . . . . f7—f6
7. f2—f4

Бѣлые не отступаютъ отъ своего намѣренія—взять Пѣшку.

7. . . . . Kb8—d7
8. Kb1—c3

Этимъ ходомъ Бѣлые прикрываютъ своего Ферзя и принуждаютъ Черныхъ взять Коня e5.

Черные.



Бѣлые.

8. . . . d6—e5:

Лучше было бы f6—e5:, чтобы послѣ Kc3—d5 сдѣлать нападеніе Kd7—f6 на непріятельскаго Ферзя и Коня d5. Но и при этомъ Бѣлые имѣли бы сильную нападающую игру.

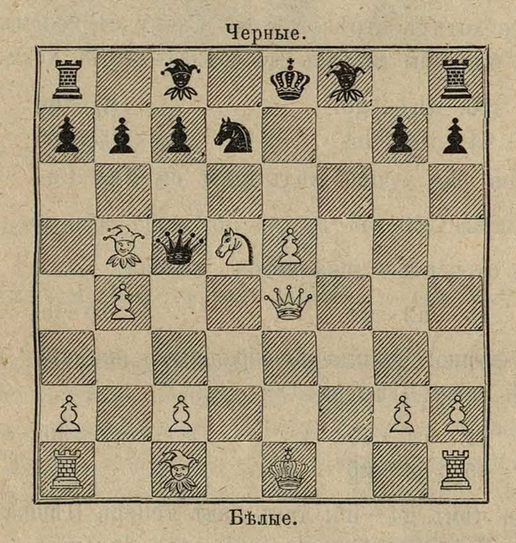
9. Kc3 - d5 Фe7—d6
10. d4—e5: f6—e5:
11. f4—e5: Фd6—c6

Ферзь не могъ взять Пѣшку e5, потому что Бѣлые смѣнялись бы Ферзями, и послѣ Конемъ d5—c7:+выиграли бы Ладью a8.

12. Cf1—b5 Фc6—c5

Черные не могутъ Ферземъ взять Коня, такъ какъ Бѣлые Конемъ d5—c7:+выиграли бы Ферзя.

Черные.



Бѣлые.

12-я партія.

1. e2—e4 e7—e5
2. Kg1—f3 d7—d6

Совершенно вѣрная защита, хотя нѣсколько и стѣсняетъ игру Слона Пѣшка d6.

3. Cf1—c4

*

Еще сильнѣе было бы d2—d4

3.		Cc8—g4
4.	h2—h3	Cg4—h5
5.	c2—c3	Kg8—f6
6.	d2—d3	Cf8—e7
7.	Cc1—e3	0—0
8.	g2—g4	Ch5—g6
9.	Kf3—h4	

Бѣлые имѣютъ намѣреніе смѣнять Слона g6 на Коня h4, чтобы Пѣшкою h приблизиться къ непріятельской рокировкѣ.

9.		c7—c6

Черные хотятъ отрѣзать ходъ Слону c4 ходомъ d6—d5; но лучше было бы сейчасъ же сдѣлать этотъ ходъ.

10.	Kh4—g6:	h7—g6:
11.	h3—h4	b7—b5

И теперь еще лучшій ходъ былъ бы d4—d5.

12.	Cc4—b3	a7—a5

Чтобы отразить Слона ходомъ a5—a4.

13.	a2—a4	b5—b4

Очень дурно! Черные не обращаютъ вниманія на нападеніе всей массы Пѣшекъ.

14.	h4—h5	g6—h5:
15.	g4—g5	

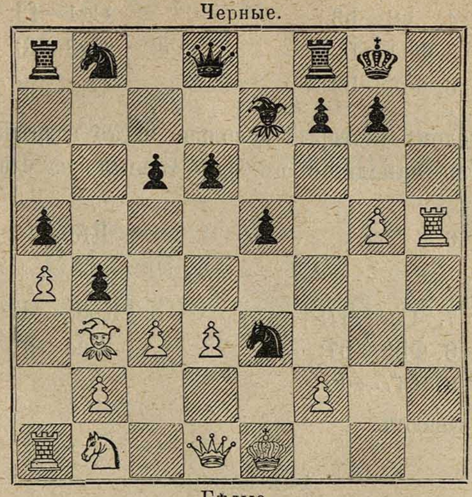
Лучше, чѣмъ g4—h5:, такъ какъ теперь Пѣшка тѣснитъ Коня, выигрывая свободную линію для Ладьи.

15.		Kf6—g4
16.	Лh1—h5:	Kg4—e3:

Черные не обращаютъ вниманія на пожертвованія Бѣлыхъ. Лучше было бы g7—g6.

Слѣдующій рисунокъ показываетъ положеніе этой интересной партіи.

Черные.



Бѣлые.

17. Лh5—h8+	Крg8—h8:
18. Фd1—h5+	Крh8—g8
19. g5—g6	

Чернымъ лучше было бы играть d6—d5, чтобы отрѣзать Слона.

Пѣшка f7 не можетъ взять Пѣшку g6, и матъ неизбѣженъ.

Изъ приведенной партіи начинающій можетъ видѣть, какъ мало значитъ пріобрѣтеніе непріятельскихъ фигуръ въ сравненіи съ положеніемъ самыхъ фигуръ. Черные богаче Бѣлыхъ Ладьею и Конемъ, и при всемъ томъ ничего не могутъ сдѣлать, чтобы удержать свою партію.

19.	Лf8—e8
20. Фh5—h7+	Крg8—f8
21. Фh7—h8×	

13-я партія.

1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	d7—d6
3. Сf1—c4	Сc8—g4

4. h2—h3	Cg4—f3:
5. Фh1—f3:	Kg8—f6
6. Фf3—b3	

Этимъ ходомъ (который довольно часто встрѣчается) Бѣлые дѣлаютъ нападеніе въ одно время на двѣ Пѣшки f7 и b7.

6.	Kf6—e4:

Ошибка.

7. Cc4—f7:+	Kpe8—d7
8. Фb3—b7:	Ke4—g5
9. Cf7—d5	

И выигрываютъ.

14-я партія.

1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	d7—d6
3. Cf1—c4	Cc8—g4

Этотъ ходъ, который дѣлали Черные и въ предыдущей партіи, можно замѣнить лучшимъ ходомъ Cc8—e6.

4. h2—h3	Cg4—f3:
5. Фd1—f3:	Фd8—f6
6. Фf3—b3	b7—b6
7. Kb1—c3	c7—c6

Черные намѣрены удержать Коня отъ поля d5, но это имъ неудается.

8. Kc3—d5!	Фf6—d8

На c6—d5: послѣдуетъ Cc4—d5: и Бѣлые выигрываютъ Ладью a8.

9. Kd5—b6:	Фd8—b6:

На [9] . . . . Лa8—b8 Продолженіе
было бы [10] Cc4—f7:+ Kpe8—d7
[11] Фb3—e6×.

10) Cc4—f7:+	Kpe8—d7?

Лучше было бы Кр e8 — d8.

11) Cf7 — g8: d6 — d5

Чтобы отрѣзать ходъ Слону для защиты Ферзя.

12) e4 — d5:! Фb6 — b3:

Ходъ Лh8 — g8: также не измѣнилъ бы продолженія партіи.

13) d5 — c6: + Кb8 — c6:

14) Cg8 — b3:

И Бѣлые при хорошей обстановкѣ имѣютъ двѣ лишнихъ Пѣшки.

ОТДѢЛЪ ВТОРОЙ

ТЕОРІЯ НАЧАЛА ИГРЫ.

Теорія начала игры, на которой основывается вся опытность извѣстныхъ шахматныхъ игроковъ, учитъ начинать партію правильно.

Начала игоръ бываютъ двухъ родовъ: а) первый выходъ Королевскою Пѣшкою e2—e4 (e7—e5) на два шага и в) всякою другою фигурою.

Въ первомъ случаѣ при ходѣ Пѣшкою e2—e4 (e7—e5) игра называется открытою, во второмъ—замкнутою или закрытою.

Открытыя игры (1. e2—e4) имѣютъ главными представителями игры: Королевскаго Коня (2. Kg1—f3), Королевскаго Слона (2. Cf1—c4) и Королевскаго Гамбита (2. f2—f4).

Игра Королевскаго Коня.

Бѣлые.	Черные.
1) e2 — e4	e7 — e5
2) Kg1 — f3	

Черные могутъ защищать атакованную Конемъ Пѣшку e5 различно, но болѣе или менѣе недостаточно; такъ при защитѣ Фd8—f6 Бѣлые имѣютъ возможность развить игру

легкихъ офицеровъ въ короткое время; при этомъ слѣдуетъ продолжать:

(3) d2—d4 e5—d4: (4) e4—e5 Фf6—b6
(5) Cf1—c4 d7—d5: (6) e5—d6: [также
(6) Cc4—d5: Фb6—a5+] (6) . . . Cf8—d6:
(7) Фd1—e2+Kg8—e7 (8) Kf3—g5 f7—f6
(9) Kg5—f7 Лh8—f8 (10) Фd1—h5, или
(4) . . . Фf6—g6 (5) Фd1—d4: Фg8—c2:
(6) Kb1—c3 Kb8—c6 (7) Фd4—c4 Фc2—g6
(Угрожая на 8. Cf1—d3) (8) Kc3—d5 Kpe8—d8
(9) Cc1—g5+Cf8—e7 (10) Cf1—d3 Фg6—e6
(11) 0—0; или же (2) . . . f7—f6—
— Гамбитъ Даміано — (3) Kf3—e5: d6—e5:
[Лучше, чѣмъ показано (3) . . . Фd8—e7
(4) Ke5—f3 Фe7—e4:+ (5) Cf1—e2], далѣе
(4) Фd1—h5+Kpe8—e7 [(4) . . . g7—g6
(5) Фh5—e5:+Также (6) Фe5—h8:]
(5) Фh5—e5:+Kpe7—f7 (6) Cf1—c4+d7—d5
(7) Cc4—d5:+Kpf7—g6 (8) h2—h4 h7—h6
(9) Cd5—b7: Cf8—d6 [(9) . . . Cc8—b7:
(10) Фe5—f5×]. (10) Фe5—a5 Kb8—c6
(11) Cb7—c6: Лa8—b8 и Бѣлые имѣютъ четыре лишнихъ Пѣшки. Или (6) . . . Kpf7—g6
(7) Фe5—f5+Kpg6—h6 (8) d2—d4+g7—g5
(9) h2—h4 и Бѣлые чрезъ нѣсколько ходовъ дѣлаютъ матъ. Далѣе (2) . . . Cf8—d6
(3) Cf1—c4 Kg8—f6 (4) d2—d4 Kf6—e4:
(5) d4—e5: Cd6—c5 (6) Фd1—d5 Cc5—f2:+
(7) Kpe1—e2 0—0 (8) Фd5—e4: Cf2—b6
(9) Kf3—g5 g7—g6 (10) Лh1—f1 и Бѣлые выигрываютъ; наконецъ (2) . . . Cf8—c5
(3) Kf3—e5: Фd8—e7 (4) d2—d4 Cc5—d6
[(4) . . . Cc5—b6 (5) Cf1—c4]. Далѣе
(5) f2—f4 f7—f6 (6) Ke5—c4 Фe7—e4:+
(7) Kpe1—f2 Cd6—f4: (8) Kb1—c3 Фe4—f5
(9) Cf1—d3 Фf5—g5 (10) Лh1—e1+Kg8—e7

(11) Крf2—g1. Тоже дурно — такъ назыв. возвратный Гамбитъ (2) . . f7—f5, по причинѣ:

(3) Кf3—e5: Фd8—f6 (4) d2—d4 d7—d6
(5) Кe5—c4 f5—e4: (6) Кb1—c3 c7—c6
(7) Кc3—e4: Фf6—e6 (8) Фd1—e2 d6—d5
(9) Кe4—d6+Крe8—d8 [(9) . . . Крe8—d7
(10) Кd6—f7 d5—c4: (11) Фe2—e6:+Крd7—e6:
(12) Сf1—c4:+Крe6—e7 (13) Кf7—h8:]
(10) Кd6—b7:+Крd8—c7 (11) Фe2—e6: С8c—e6:
(12) Кc4—a5 Крc7—b6 (13) Сc1—d2 Кb8—d7

(14) b2—b4 и Бѣлые имѣютъ двумя Пѣшками болѣе; нельзя также посовѣтовать центральный Гамбитъ

(2) . . . d7—d5 (3) e4—d5: e5—e4
[3. . . . Фd8—d5: 4. Кb1—c3 Фd5—e6
5. Сf1—b5+Сc8—d7 6. 0—0].
(4) Фd1—e2 Фd8—e7 (5) Кf3—d4 Фe7—e5
(6) Кd4—b5 Сf8—d6 (7) d2—d4 Фe5—e7

(тоже продолженіе будетъ послѣ 7 хода Фe5—d5:)

(8) c2—c4; или (4) . . . f7—f5
(5) d2—d3 Сf8—b4+ (6) c2—c3 Сb4—e7
(7) d3—e4: f5—e4: (8) Фe2—e4: Кg8—f6
(9) Сf1—b5+Сc8—d7 (10) Фe4—e2.

Лучшими изъ всѣхъ показанныхъ отвѣтовъ для Черныхъ на 2 ходъ Бѣлыхъ служатъ: Кg8—f6, d7—d6 и Кb8—c6— всѣ они будутъ вскорѣ объяснены.

Русская игра Конемъ.

Бѣлые	Черные.
2.	Кg8—f6

Этотъ отвѣтъ показанъ лучшимъ русскимъ шахматнымъ игрокомъ Петровымъ.

3. Кf3—e5:	d7—d6

При 3 ходѣ Черныхъ Кf6—e4: Бѣлые выигрываютъ одну Пѣшку посредствомъ:

(4) Фd1—e2 Фd8—e7 [(4) . . . Кe4—f6
(5) Кf5—cb +]. (5) Фe2—e4: d7—d6

(6) d2—d4 f7—f6 (7) f2—f4.

4. Ke5—f3

Ke5—f7: было бы не правильно, такъ какъ послѣдовало бы:

(4) . . . Kpe8—f7: (5) Cf1—c4 + d6—d5

(6) Cc4—b3 Cc8—e6.

4.	Kf6—e4:
5. d2—d4	d6—d5
6. Cf1—d3	Cf8—e7

Дурной ходъ Cf8—d6.

7. 0—0	0—0
8. c2—c4	Cc8—e6

Бѣлые имѣютъ не большую выгоду въ своей позиціи.

Пояснительныя партіи.

I.

I. Левенталь.	П. Морфи.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kg8—f6
3. Kf3—e5:	d7—d6
4. Ke5—f3	Kf6—e4:
5. d2—d4	d6—d5
6. Cf1—d3	Cf8—e7
7. 0—0	Kb8—c6
8. c2—c4	Cc8—c6
9. c4—d5:	Ce6—d5:
10. Cc1—e3	0—0
11. Kb1—c3	f7—f5

Этотъ ходъ не хорошъ; лучше было бы Ke4—f6. Недостатокъ русской игры Конемъ заключается въ дурной позиціи Коня на e4.

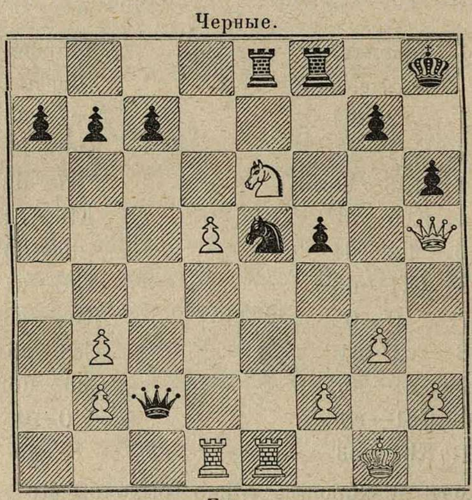
12. Kc3—d5:	Фd8—d5:
13. Cd3—c2	Kpg8—h8
14. Cc2—b3	Фd5—d6
15. d4—d5	Kc6—a5

16. Ce3—d4	Ce7—f6
17. Лf1—e1	Лa8—d8
18. C d4—f6:	Ke4—f6:
19. Kf3—g5	Kf6—g4
20. g2—g3	Фd6—c5
21. Фd1—e2	Ka5—b3:
22. a2—b3:	Лd8—e8
23. Фe1—f3	

При ходѣ Фe2—e8: Черные дѣлаютъ матъ въ два хода. Бѣлые должны были раньше, на 21 ходу, играть Ферземъ на f3.

23.	Kg4—e5
24. Фf3—h5	h7—h6
25. Лa1—d1	Фc5—c2
26. Kg5—e6	

Черные.



Бѣлые.

26.	Ke5—g4
27. Лe1—f1	Фc2—b2:

На ходъ Лf8—g8 послѣдуетъ 28) Лd1—c1 и 29) Лc1—c7:

28. Ke6—f8:	Лe8—f8:
29. h2—h3	Kg4—f6

30. Фh5—f5:	Фb2—b3:
31. d5—d6	c7—d6:
32. Лd1—d6:	Фb3—f7

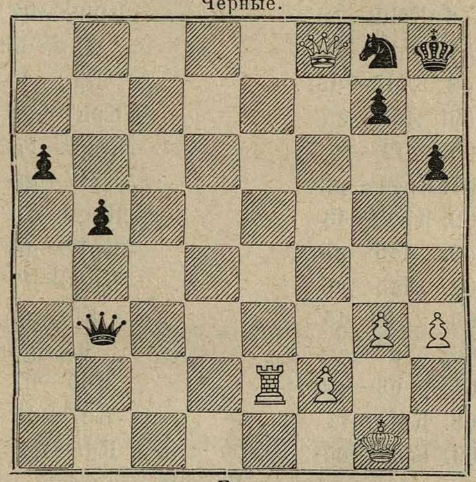
Чтобы помѣшать ходу Фf5—g6.

33. Лd6—d2

Лучше было бы 33. Лf1—d1.

33.	a7—a6
34. Лf1—e1	b7—b5
35. Фf5—c5	Лf8—e8
36. Лd2—e2	Лe8—e2:
37. Лe1—e2:	Фf7—b3
38. Фc5—f8 +	Кf6—g8

Черные.



Бѣлые.

Слѣдующія движенія Ладьи расчитаны чрезвычайно тонко.

39. Лe2—e7	Фb3—d1 +
40. Крg1—h2	Фd1—d4
41. Лe7—e8!	Фd4—c4
42. Лe8—a8	b5—b4
43. Лa8—a7	Фc4—d4
44. Лa7—a6:	b4—b3

45. Лa6—a8!	Фd4—d5
46. Лa8—a7!	Фd5—d4
47. Лa7—b7	Фd4—c3
48. Фf8—f7	

Бѣлые угрожаютъ Лb7—b8.

48.	Крh8—h7
49. Лb7—b3:	Фc3—e5
50. Лb3—b7	h6—h5
51. Лb7—d7	Кg8—h6
52. Фf7—d5	Фe5—f6
53. Фd5—d3 +	Крh7—h8
54. Лd7—d8 +	Кh6—g8
55. Фd3—d4	Фf6—f3
56. Крh2—g1	Крh8—h7
57. Фd4—d5	Фf3—d5:
58. Лd8—d5:	Кg8—f6
59. Лd5—e5	Крh7—g6
60. f2—f4	Крg6—f7
61. Крg1—g2	Крf7—g6
62. Крg2—f3	Крg6—f7
63. Лe5—a5	Крf7—g6
64. Лa5—a6	Крg6—f7
65. f4—f5	Кf6—d5
66. g3—g4	h5—g4:+
67. h3—g4:	Кd5—e7
68. Крf3—f4	Кe7—d5 +
69. Крf4—e5	Кd5—f6

70. Лa6—a7 + и Черные сдаются.

II.

I. **Цукертортъ.**	I. **Минквицъ.**
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кg8—f6
3. Кf3—e5:	d7—d6

При ходѣ Черныхъ Фd8—e7 Бѣлые выигрываютъ развитіе посредствомъ

(4) d2—d4 d7—d6 (5) Ke5—f3 Фe7—e4:+
(6) Cf1—e2.

4.	Ke5—f3	Kf6—e4:
5.	d2—d4	d6—d5
6.	Cf1—d3	Cf8—e7
7.	0—0	Ke4—d6

Пользуясь этимъ ходомъ Бѣлые при ходѣ c2—c4 дѣлаютъ нападеніе на пунктъ d5, при чемъ Черные теряютъ время для развитія своей игры.

8.	Kb1—c3	c7—c6
9.	Kc3—e2	0—0
10.	Ke2—g3	Cc8—e6
11.	b2—b3	Kb8—d7
12.	Cc1—f4	Kd7—f6
13.	Лf1—e1	Лf8—e8
14.	c2—c3	Ce6—g4
15.	h2—h3	Cg4—f3:
16.	Фd1—f3:	Фd8—d7
17.	Cf4—e5	

Бѣлые имѣютъ хорошую позицію, но Черные стѣснены:

17.		h7—h6
18.	c3—c4	

Бѣлые мѣшаютъ противнику поправить свою игру. Если Черные съиграютъ Kf6—h7, то послѣдуетъ

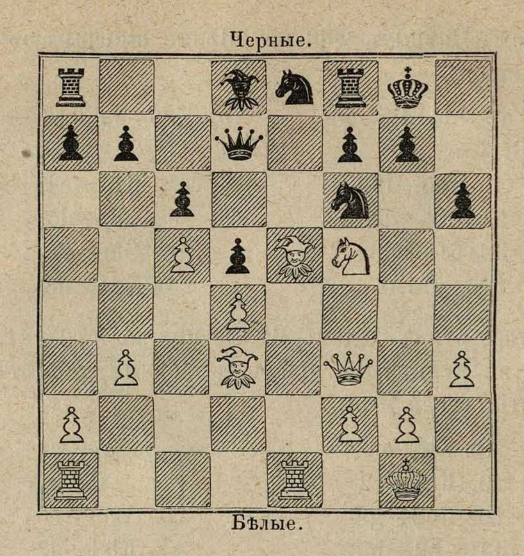
19. Cd3—h7:+ Kpg8—h7: 20. c4—c5 Kd6—c8.
21. Фf3—f7:

18.		Лe8—f8
19.	c4—c5	Kd6—e8
20.	Kg3—f5	Ce7—d8

Если бы Черные не сдѣлали хода Слономъ, то проиграли бы качество чрезъ

21. Kf5—e7:+ Фd7—e7: 22. Ce5—d6.

Черные.



Бѣлые.

21. Kf5—h6: +	g7—h6:
22. Cd3—f5	Фd7—e7
23. Ce5—d6	Ke8—d6:
24. Ле1—e7:	Cd8—e7:

Лучше было бы на 24 ходу Kd6—f5:

25. c5—d6?

Послѣ 25. Фf3—g3 + Kpg8—h8 26. c5—d6: Черные не имѣли бы никакого исхода.

25.	Ce7—d6:
26. Cf5—d3	Kpg8—g7
27. Фf3—f5	Ла8—e8
28. f2—f3	Лe8—e6
29. g2—g4	Лf8—g8

Бѣлые угрожаютъ слѣдующимъ ходомъ g4—g5 усилить нападеніе.

30. Kpg1—f2	Kpg7—f8
31. h3—h4	

Здѣсь слѣдовало бы обратить вниманіе на ходъ Ла1—e1.

31.	Kpf8—e7
32. Ла1—h1	

Чтобы послѣ 33. g4—g5 h6—g5: 34. h4—g5: угрожать Ладьею на свободной линіи h.

32. . . . . Kf6—g4: +?

Грубая ошибка, которая ускоряетъ участь игры.

33. f3—g4: Ле6—f6

34. Лh1—e1 + и Черные сдаются.

Французская игра Конемъ.

Бѣлые.	Черные.
2.	d7—d6

Этотъ прикрывающій ходъ былъ совѣтуемъ какъ лучшій Филидоромъ, но онъ не хорошъ, такъ какъ Бѣлые отвѣчаютъ на него еще сильнѣе.

3. d2—d4

Также хорошій отвѣтъ Cf1—c4

1-я партія.

3.	e5—d4:
4. Фd1—d4:	

Также хорошо: 4. Kf3—d4: d6—d5 5. e4—d5: Фd8—d5: 6. Фd1—e2 + Cc8—e6 7. Cc1—e3. Или же 4. . . . Kg8—f6 5. Kb1—c3 Cf8—e7 6. Cf1—e2 0—0, 7. 0—0

4.	Cc8—d7

Чтобы приготовить нападающій ходъ Kb8—c6 на Ферзя, не заслоняя въ тоже время Коня Слономъ f1.

5. Cc1—f4	Kg8—f6
6. Kb1—c3	Cf8—e7
7. Фd1—d2	Kb8—c6
8. Cf1—d3	0—0
9. 0—0	

Или:

7. 0—0—0 Kb8—c6

8. Фd1—d2 0—0

И Бѣлые въ обоихъ случаяхъ имѣютъ прекрасныя позиціи.

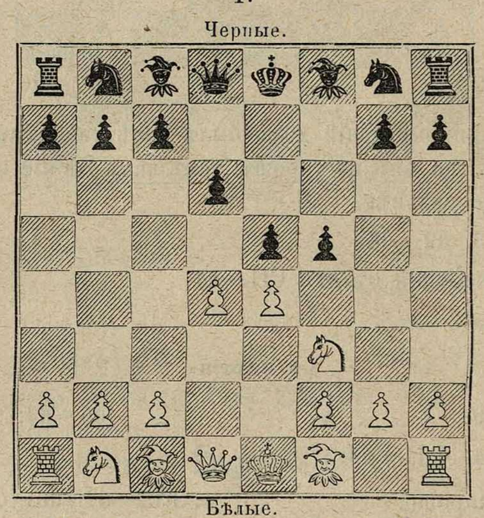
2-я партія.

Бѣлые. Черные.

3. . . . . f7—f5.

I.

Черные.



Бѣлые.

4. d4—e5:

Этотъ ходъ хорошъ, но не силенъ. Лучшую игру даетъ ходъ Cf1—c4.

4. . . . . f5—e4:

5. Kf3—g5 d6—d5

6. e5—e6 Kg8—h6

На ходъ Черныхъ Cf8—c5 Бѣлые играютъ:

7. Kg5—e4: d5—e4: 8. Фd1—h5 + и 9. Фh5—c5:

Дурно было бы на 7. Kg5—f7, потому что Черные, отвѣчая ходомъ Фd8—f6, пріобрѣли бы сильную нападающую игру.

7. Kb1—c3

На 7. f2—f3 Черные выгодно отвѣчаютъ e4—e3 8. Cc1—e3: Cf8—e7.

7. . . . . . c7—c6
8. Kg5—h7:

При 8. Kg5—e4: d5—e4: 9. Фd1—h5 + g7—g6 10. Фh5—e5 Лh8—g8 11. Cc1—h6: Cf8—h6: 12 Лa1—d1 Бѣлые не смотря на пожертвованіе не пріобрѣтаютъ нападенія.

8. . . . . . Cc8—e6:

При 8 ходѣ Лh8—h7: выигрыв. Бѣлые 9. Фd1—h5 +

9. Kh7—f8: Kpe8—f8:
10. Kc3—e4: Kh6—g4
11. Ke4—g5

И Бѣлые при хорошей позиціи имѣютъ лишнюю Пѣшку.

II.

4. Kb1—c3! f5—e4:

На 4. . . . e5—d4: послѣдуетъ 5. Фd1—d4: f5—e4: 6. Cc1—g5 Kg8—f6 7. Kc3—e4: Cf8—e7 8. 0—0—0.

5. Kc3—e4: d6—d5
6. Kf3—e5: d5—e4:
7. Фd1—h5 + g7—g6
8. Ke5—g6: Kg8—f6
9. Фh5—e5 + Kpe8—f7
10. Cf1—c4 Kpf7—g7

На 10. . . . Kpf7—g6: послѣдуетъ 11. Фe5—g5 ×.

11. Kg6—h8: Kpg7—h8:
12. Cc1—g5 Cf8—g7
13. Cg5—f6: Cg7—f6:
14. Фe5—e4: Kb8—c6
15. 0—0—0.

И Бѣлые имѣютъ перевѣсъ при лучшей позиціи.

*

Пояснительныя партіи.

I.

П. Морфи.	Д. Гарвицъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	e5—d4:
4. Фd1—d4:	Kb8—c6?

Слишкомъ рано—срав. 1-ю партію.

5. Cf1—b5	Cc8—d7
6. Cb5—c6:	Cd7—c6:
7. Cc1—g5	f7—f6

Лучше было бы Kg8—f6.

8. Cg5—h4	Kg8—h6
9. Kb1—c3	Фd8—d7
10. 0—0	Cf8—e7
11. Лa1—d1	0—0
12. Фd4—c4+	Лf8—f7
13. Kf3—d4	Kh6—g4
14. h2—h3	Kg4—e5
15. Фc4—e2	g7—g5

Черные должны помѣшать ходу f2—f4.

16. Ch4—g3	Лf7—g7
17. Kd4—f5	Лg7—g6
18. f2—f4	g5—f4:
19. Лf1—f4:	Крg8—h8
20. Лf4—h4	

Бѣлые угрожаютъ: 21. Cg3—e5: f6—e5: 22. Лh4—h7:+ и 23. Фe2—h5+.

20.	Ce7—f8
21. Cg3—e5:	f6—e5:
22. Лd1—f1	Фd7—e6
23. Kc3—b5	Фe6—g8
24. Лf1—f2	

Необходимо для прикрытія.

24. . . . . a7—a6

Лучше было бы взять Коня.

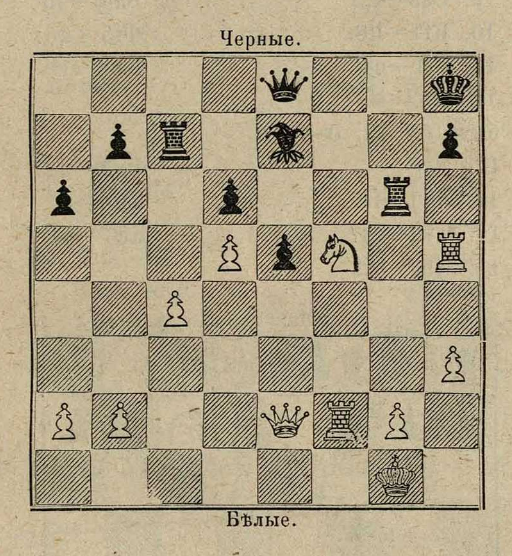
25. Kb5—c7: Лa8—c8
26. Kc7—d5 Cc6—d5:
27. e4—d5: Лc8—c7

На 27. . . . Фg8—d5: послѣдовало бы 28. Лh4—h7: + Крh8—h7: 29. Фe2—h5 + Cf8—h6 30. Kf5—h6: и также 30. . . . Лg6—h6: 31. Фh5—f5 + и 32. Фf5—c8:

28. c2—c4 Cf8—e7
29. Лh4—h5 Фg8—e8

Лучше было бы Ce7—g5.

Черные.



Бѣлые.

30. c4—c5! Лc7—c5:
31. Лh5—h7: + Крh8—h7:
32. Фe2—h5 + Крh7—g8
33. Kf5—e7: + Крg8—g7

На 33. . . . Фe8—e7: послѣдовало бы 34. Фh5—g6: + Фe7—g7 [34. . . . Крg8—h8 35. Лf2—f7] 35. Фg6—e8 + Крg8—h7 36. Лf2—f7.

34. Ke7—f5 +	Крg7—g8
35. Kf5—d6: И Черные сдаются.	

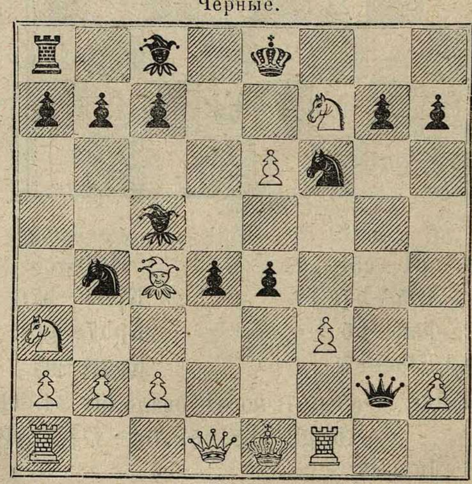
II.

Барнъ.	П. Морфи.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	f7—f5
4. d4—e5:	f5—e4:
5. Kf3—g5	d6—d5
6. e5—e6	Cf8—c5?
7. Kg5—f7?	Фd8—f6
8. Cc1—e3	d5—d4
9. Ce3—g5	Фf6—f5
10. Kf7—h8:	Фf5—g5:
11. Cf1—c4	Kb8—c6
12. Kh8—f7?	

Лучше было бы 12. 0—0.

12.	Фg5—g2:
13. Лh1—f1	Kg8—f6
14. f2—f3?	Kc6—b4
15. Kb1—a3	

Черные.



Бѣлые.

15.	Cc8—e6:!
16. Cc4—e6:	Kb4—d3+!
17. Фd1—d3:	

Послѣ 17. c2—d3: послѣдовалъ бы матъ въ 2 хода.

17.	e4—d3:
18. 0—0—0	Cc5—a3:
19. Ce6—b3	d3—d2+
20. Kpc1—b1	Ca3—c5
21. Kf7—e5	Kpe8—f8
22. Ke5—d3	Лa8—e8
23. Kd3—c5:	Фg2—f1:

И Бѣлые сдаются.

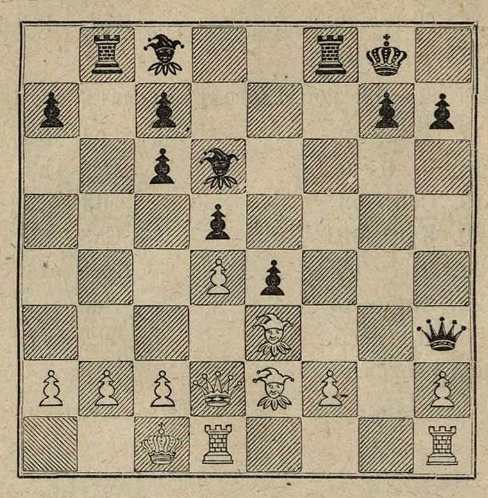
III.

Бирдъ	**П. Морфи.**
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	f7—f5
4. Kb1—c3!	f5—e4:
5. Kc3—e4:	d6—d5
6. Ke4—g3?	e5—e4
7. Kf3—e5	Kg8—f6
8. Cc1—g5	Cf8—d6
9. Kg3—h5	0—0
10. Фd1—d2	

Бѣлые могли бы играть 10. Kh5—f6: + g7—f6: 11 Cg5—h4.

10.	Фd8—e8
11. g2—g4	Kf6—g4:
12. Ke5—g4:	Фe8—h5:
13. Kg4—e5	Kb8—c6
14. Cf1—e2	Фh5—h3
15. Ke5—c6:	b7—c6:
16. Cg5—e3	Лa8—b8
17. 0—0—0	

Черные.



Бѣлые.

17.	Лf8—f2:!!

Одна изъ глубокихъ и прекрасныхъ комбинацій.

18. Сe3—f2;	Фh3—a3!
19. c2—c3	Фa3—a2:
20. b2—b4	Фa2—a1 +
21. Крc1—c2	Фa1—a4 +
22. Крc2—b2	Сd6—b4:!
23. c3—b4:	Лb8—b4: +
24. Фd2—b4: +	Фa4—d4:
25. Крb2—c2	e4—e3!

Чтобы выиграть поле для Слона.

26. Сf2—e3:	Сc8—f5 +
27. Лd1—d3	Фb4—c4 +
28. Крc2—d2	Фc4—a2 +
29. Крd2—d1	Фa2—b1 +

И Черные выигрываютъ.

Защита Ферзевымъ Конемъ.

Бѣлые.	Черные.
2.	Kb8—c6

Это лучшая защита въ игрѣ Королевскимъ Конемъ.

Къ этому отдѣлу теоріи начала игры принадлежатъ любимыя игры новѣйшей шахматной практики.

Испанская партія.

3. Cf1—b5

Испанскій шахматный писатель Рюи-Лопецъ, показавшій этотъ ходъ, полагаетъ, что второй отвѣтъ Черныхъ опровергнутъ, но это давно оставленное начало игры въ послѣднее время вошло въ общее употребленіе.

1-я игра.

3.	Kg8—f6!

Лучшій отвѣтъ Черныхъ.

I.

4. d2—d3	d7—d6

Не такъ вѣрно Cf8—c5 5. c2—c3 0—0; дурно было бы 5. . . . Фd8—e7, потому что послѣдовало бы:

6. d3—d4 e5—d4:	7. 0—0 Kf6—e4:
8. c3—d4: Cc5—b6	9. Kb1—c3 Ke4—c3:
10. b2—c3: 0—0	11. Лf1—e1 Фe7—d8
12. d4—d5 Kc6—a5	13. d5—d6 c7—d6:
14. Фb1—b5 Фb8—f6	15. Cc1—g5 Фf6—c3:
16. Лa1—c1 Фc3—b2	17. Лe1—e2 Фb2—a3
18. Cb5—d3 h7—h6	19. Cd3—g6 h6—g5:
20. Лc1—e1 Фa3—c5	21. Фd5—f7:+! Лf8—f7:
22. Лe2—e8+ и т. д.	

5. Cb5—c6:+	b7—c6:
6. h2—h3	g7—g6
7. Kb1—c3	Cf8—g7

Обѣ игры почти равны, но Бѣлые нѣсколько болѣе развиты.

II.

4. 0—0 Kf6—e4:

Слабѣе было бы Cf8—e7, такъ какъ Черные 5. Kb1—c3 d7—d6 [5. . . . Kc6—d4? 6. Kf3—d4: e5—d4:

7. e4—e5! d4—c3: 8. e5—f6: Ce7—f6:
9. Лf1—e1+Cf6—e7 10. Фd1—e2 c7—c6
11. Cb5—d3 d7—d5 12. d2—c3: Cc8—e6
13. f2—f4 0—0 14. f4—f5 Ce7—c5+
15. Kpg1—h1 Ce6—d7 16. Фe2—h5 и Бѣл. выигр.]
6. Cb5—c6:+b7—c6: 7. h2—h3 были бы оч. сжаты.

5. d2—d4 Cf8—e7
6. Фd1—e2

Также 6. Лf1—e1 можетъ имѣть мѣсто.

6. . . . . Ke4—d6
7. Cb5—c6: b7—c6:

На 7. d7—c6: не можетъ быть, такъ какъ послѣдуетъ

8. d4—e5: Kd6—f5 9. Лf1—d1 Cc8—d7
10. e5—e6 f7—e6: 11. Kf3—e5 Ce7—d6
12. Фe2—h5+g7—g6 13. Ke5—g6:

8. d4—e5: Kd6—b7
9. c2—c4 0—0
10. Kb1—c3 f7—f5
11. e5—f6: Ce7—f6:

Игры равно развиты.

III

4. d2—d4 e5—d4:

Не такъ хорошо было бы Kc6—d4:

5. Kf3—d4: e5—d4 6. e4—e5 c7—c6
7. 0—0 Kf6—d5 8. Фd1—d4 Kd5—c7
9. Cb5—c4 d7—d5.

5. 0—0	Cf8—e7
6. e4—e5	Kf6—e4
7. Kf3—d4:	Kc4—d4:
8. Фd1—d4:	Ke4—c5

Игры совершенно равныя.

2-я игра.

3, ...	a7—a6
4. Cb5—a4	Kg8—f6
5. 0—0!	

На 5. d2—d3 послѣдуютъ Cf8—c5 6. c2—c3 b7—b5.

5. 0—0	Kf6—e4 или
5.	Cf8—e7.

И продолженіе слѣдуетъ, какъ во II игрѣ.

3-я игра.

3.	Kg8—e7:

На 3. . . . Cf8—c5 4. c2—c3 (также 4. 0—0 возможно) Kg8—e7 5. 0—0 0—0 6 d2—d4 e5—d4: 7. c3—d4: Cc5—b6 8. d4—d5 Kc6—b8 9. d5—d6 c7—d6: 10. Cc1—f4 Или же при 3. . . . . d7—d6 4. Cb5—c6: + b7—c6: 5. d2—d4 e5—d4: 6. Фd1—d4: игра Бѣлыхъ лучше.

4. d2—d4

Также 4. 0—0 возможно; слабѣе было бы c2—c3.

4.	e5—d4:
5. 0—0	g7—g6
6. Kf3—d4:	Cf8—g7
7. Cc1—e3	0—0

Игры почти равны.

Пояснительныя партіи.

I

А. Андерсенъ.	Л. Паульсенъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	Kg8—f6
4. d2—d3	d7—d6
5. Cb5—c6:+	b7—c6:
6. Kb1—c3	g7—g6
7. h2—h3	Cf8—g7
8. Cc1—e3	

Этотъ ходъ не хорошъ, такъ какъ гибнетъ офицеръ. Лучше было бы 8. Cc3—e2.

8.	0—0
9. Kc3—e2	Фd8—e7
10. 0—0	d6—d5
11. Ke2—g3	Kf6—e8
12. Лf1—e1	d5—d4

Много лучше было бы f7—f5

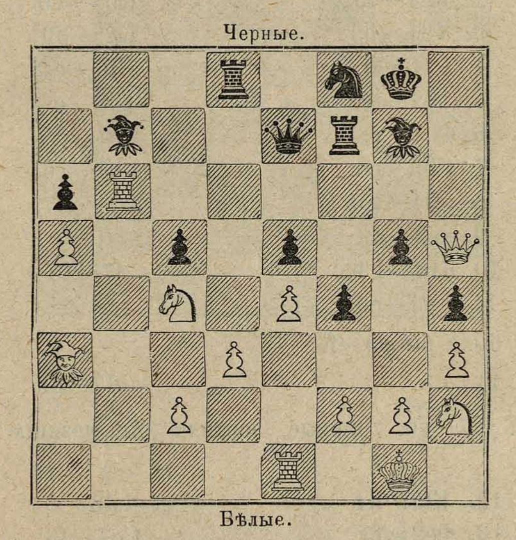
13. Ce3—d2	c6—c5
14. b2—b3	Ke8—d6
15. Фd1—c1	Cc8—b7
16. Фc1—a3	Kb6—b5
17. Фa3—a5	a7—a6
18. a2—a4	Kb5—a7
19. Cd2—c1	Ka7—c6
20. Фa5—d2	Kc6—d8
21. a4—a5	Kd8—e6
22. Cc1—a3	f7—f5
23. Фd2—d1.	

Чтобы предупредить f5—e4.

23.	f5—f4
24. Kg3—f1	Лf8—f7

25. Kf1—d2	Ke6—f8
26. Лa1—b1	g6—g5
27. b3—b4	c5—b4:
28. Лb1—b4:	c7—c5
29. Лb4—b6	h7—h5
30. Kf3—h2	h5—h4
31. Kd2—c4!	Лa8—d8
32. Фd1—h5!	

Черные.



Бѣлые.

Въ то время, когда Черные двигались Королевскимъ флангомъ впередъ безъ цѣли, Бѣлые успѣли развить игру своихъ офицеровъ, сосредоточивъ ихъ для атаки чрезвычайно умно.

32.	Cb7—c8
33. Лb6—c6	Kf8—e6
34. Kc2—g4	f4—f3
35. Kc4—e5:	Cg7—e5:
36. Kg4—e5:	Лf7—g7
37. Ca3—c5:!	Ke6—c5:
38. Лc6—h6	Kpg8—f8

На ходъ Лg7—h7 послѣдовало бы:

39. Лh6—h7: Фe7—h7: 40. Фh5—g5: +.
39. Лh6—h8 + и Черные сдаются.

II.

Г. Шнитцлеръ.	I. Цукерторть.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. Cf1—b5	Кg8—f6
4. 0—0	Кf6—e4:
5. d2—d4	Cf8—e7
6. Фd1—e2	Кe4—d6
7. Cb5—c6:	b7—c6:
8. d4—e5:	Кd6—b7
9. c2—c4	0—0
10. Кb1—c3	f7—f5
11. e5—e6	

Лучше было бы e5—f6:

11.	d7—d6

Ходомъ d7—e6: Черные портили бы позицію своихъ Пѣшекъ.

12. Кf3—d4	Фd8—e8
13. Фe2—f3	Ce7—f6!

На Кb7—d8 послѣдовало бы 14. Кc3—b5 и при Фe8—g6 Бѣлые выигрываютъ посредствомъ:

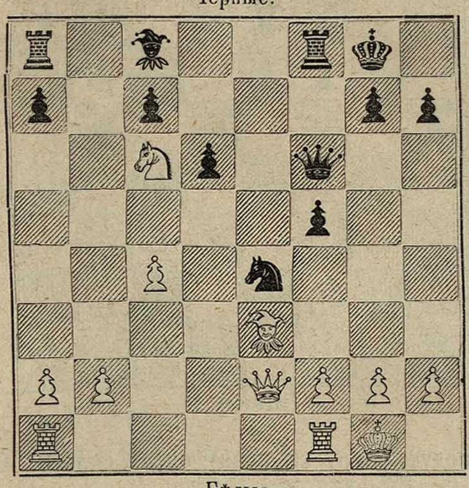
15. Кb5—c7: Лa8—b8 16. Кd4—c6: Кd8—c6:
17. Фf3—c6: Cc8—b7 18. Кc7—d5!

14. e6—e7	Фe8—e7:
15. Кd4—c6:	Фe7—f7
16. Кc3—d5	Кb7—c5!
17. Кd5—f6:+	Фf7—f6:
18. Cc1—e3	

При 18. Кc6—e7+Фf6—e7: 19. Фf3—a8: Бѣлые проигрываютъ чрезъ Cc8—b7 20. Фa8—a7: Лf8—a8.

18. . . . . . Кc5—e4
19. Фf3—e2

Черные.



Бѣлые.

19. . . . . . Сc8—d7
20. Кc6—b4 f5—f4!
21. f2—f3 Кe4—g5
22. Сe3—f2

При ходѣ Кb4—d5 Черные выигрываютъ Фf6—e5.

22. . . . . c7—c6
23. Сf2—e1?

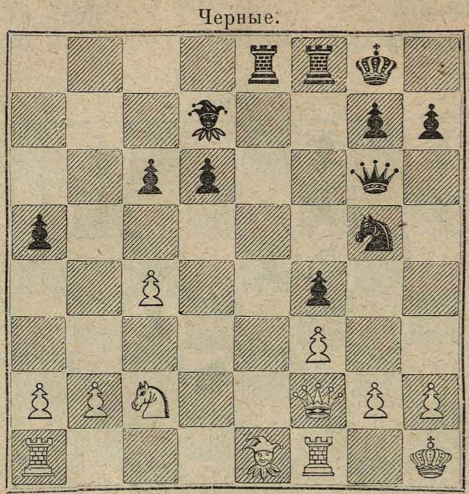
Лучше было бы Лa1—d1.

23. . . . . Лa8—e8!
24. Фe2—f2

При 24. Фe2—c2 Черные играли бы a7—a5 25. Кb4—d3 Сd7—f5.

24. . . . . a7—a5
25. Кb4—c2 Фf6—g6
26. Крg1—h1

Черные.



Бѣлые.

Черные ведутъ игру къ концу очень сильно. Слѣдующіе ходы Слона чрезвычайно интересны.

26. . . . . Cd7—f5
27. Кc2—d4 Cf5—d3
28. Лf1—g1

При ходѣ 28. Кd4—c6: Бѣлые могли бы долѣе держаться, отвѣчая на Cd3—f1: ходомъ 29. Фf2—f1:

28. . . . . c6—c5
29. Кd4—c6

Чтобы помѣшать Лe8—e2.

29. . . . . Cd3—c4:
30. Ce1—c3 Cc4—d5!
31. Кc6—a5: Фg5—h5
32. Фf2—d2

На 32. Лa1—f1 послѣдовало бы Лe8—e3

32. . . . . Кg5—f3:

И Черные выигрываютъ.

III.

Г. Нейманъ.	I. Колишъ.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	Kg8—f6
4. 0—0	Cf8—e7
5. Kb1—c3	d7—d6
6. Cb5—c6:+	b7—c6:
7. d2—d4	e5—d4:
8. Kf3—d4:	Cc8—d7
9. f2—f4	0—0
10. Фd1—d3	Лa8—b8
11. b2—b3	c6—c5
12. Kd4—f3	Cd7—c6
13. Лf1—e1	

Лучше было бы Kc3—d5.

13.	Лf8—e8
14. Kc3—d5	Kf6—d5
15. e4—d5	Ce7—f6!
16. Лe1—e8:+	Cc6—e8:
17. Лa1—b1	Ce8—d7
18. Cc1—d2	Фd8—c8

Этимъ ходомъ Черные мѣшаютъ ходу c2—c4.

19. Лb1—e1	Cd7—f5
20. Фd3—c4	Фc8—d7
21. c2—c3	Лb8—e8
22. h2—h3	Лe8—e1:+
23. Kf3—e1:	Фd7—e8
24. g2—g4	Cf5—d7

Черные угрожаютъ на слѣд. ходу Cd7—b5.

25. a2—a4	c7—c6
26. Kg1—f1	h7—h6
27. Фc4—a6	c6—d5:
28. Фa6—d6:	d5—d4
29. c3—c4	

Лучше чѣмъ 29. c3—d4: или Фd6—c5:

29. . . . . . Cd7—c6

30. Фd6—c5: Фe8—e4

31. Фc5—d6

Чтобы помѣшать d4—d3.

31. . . . . . Cf6—h4

32. Фd6—b8 + Kpg8—h7

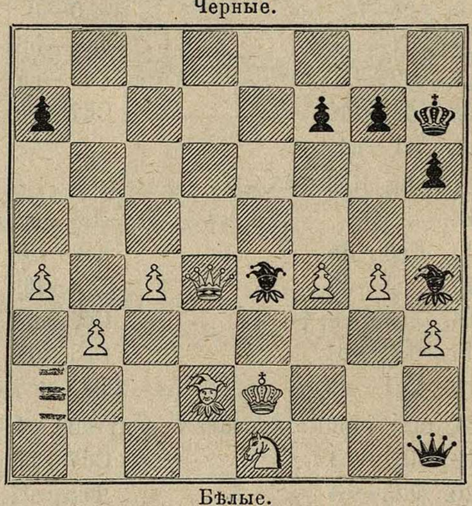
33. Фb8—e5 Фe4—h1 +

34. Ke1—e2 Cc6—e4

Чтобы избѣжать вѣчный шахъ.

35. Фc5—d4:

Черные.



Бѣлые.

35. . . . . f7—f5!!

Ходъ чрезвычайно тонкій. Слонъ при слѣдующей конечной комбинаціи не можетъ быть взятымъ.

36. g4—f5:?

Съ ходомъ Фd4—e3 Бѣлые достигли бы розыгрыша.

36. . . . . Фh1—h2 +

37. Kpe2—d1 Ch4—e1:

38. Kpd1—e1: Фh2—h1 +

39. Kpe1—e2 Фh1—f3 +

40. Kpe2—e1 Ce4—d3

И Бѣлые сдаются.

IV.

А. Андерсенъ.	**П. Морфи.**
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	a7—a6
4. Cb5—a4	Kg8—f6
5. d2—d3	

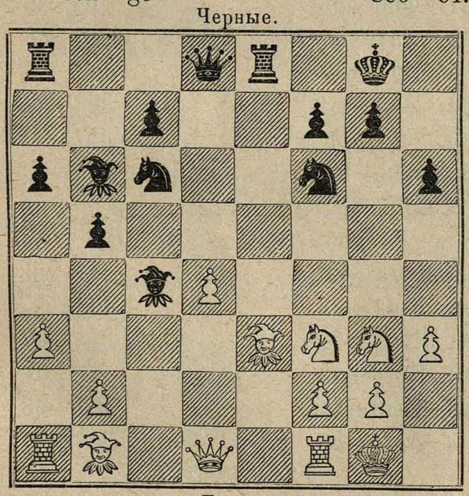
Сильнѣе 0—0.

5.	Cf8—c5
6. c2—c3	b7—b5
7. Ca4—c2	d7—d5
8. e4—d5:	Kf6—d5:
9. h2—h3	0—0
10. 0—0	h7—h6
11. d3—d4	e5—d4:
12. c3—d4:	Cc5—b6
13. Kb1—c3	Kd5—b4
14. Cc2—b1	Cc8—e6

Лучше чѣмъ Kc6—d4:

15. a2—a3	Kb4—d5
16. Kc3—e2	Kd5—f6
17. Cc1—e3	Лf8—e8
18. Ke2—g3	Ce6—c4.

Черные.



Бѣлые.

*

19. Kg3—f5

Прекрасная комбинація. При ходѣ Бѣлыхъ 19. Лf1—e1 Черные выиграли бы Пѣшку d.

19. . . .	Cc4—f1:
20. Фd1—f1:	Kc6—e7
21. Kf3—h4	Ke7—f5:
22. Kh4—f5:	Фd8—d7
23. Ce3—h6:!	g7—h6:
24. Фf1—c1	Cb6—d4:
25. Фc1—h6:	Лe8—e1 +
26. Kpg1—h2	Kf6—e4
27. Cb1—e4:!	Лe1—e4:

При Лe1—a1: Бѣлые играютъ Kf5—d4: не безъ выгоды.

28. Фh6—g5 +	Kpg8—f8
29. Фg5—h6 +	Kpf8—e8

Черные желаютъ избѣжать вѣчнаго шаха.

30. Kf5—d4:	Фd7—d6 +

При ходѣ Черныхъ Лe4—d4 Бѣлые выигрываютъ посредствомъ 31. Лa1—e1 + Фd7—e7 32. Фh6—h8 + и т. д.

На 30. Фd7—d4: послѣдовало бы 31. Фh6—c6 + и потомъ 32. Фc6—a8:

31. Фh6—d6:	c7—d6:
32. Лa1—d1	Kpe8—f8
33. Лd1—d2	Лa8—e8
34. g2—g4	Лe8—e5
35. f2—f3	Лe4—e1
36. h3—h4	Лe5—d5
37. Kph2—g3	a6—a5
38. h4—h5	Kpf8—g8
39. Kpg3—f2	Лe1—e8
40. Kpf2—g3	Kpg8—h7
41. Kpg3—f4	Лe8—e7
42. Kpf4—g3	f7—f6
43. Kpg3—f4	Лe7—e8
44. Kpf4—g3	Лe8—e7

Розыгрышъ.

V.

I. Цукертортъ.	А. Андерсенъ.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—b5	Kg8—e7
4. c2—c3	d7—d6
5. d2—d4	Cc8—d7
6. 0—0	Ke7—g6

Черные.

Бѣлые.

7. Kf3—g5!

Хорошо обдуманный ходъ.

7.	h7—h6
8. Kg5—f7:!	Kpe8—f7:
9. Cb5—c4 +	Kpf7—e7

При ходѣ Черныхъ d6—d5 Бѣлые выигрываютъ посредствомъ 10. e4—d5: Kc6—b8 [10. . . . Kc6—a5 11. Cc4—d3 b7—b6 12. Фd1—h5 Фd8—f6 13. d4—e5:] 11. Фd1—h5 Cf8—d6 12. Cc4—d3 Фa8—f6 13. d4—e5: Cd6—e5: 14. f2—f4!

10. Фd1—h5	Фd8—e8

На ходъ Cd7—e8 послѣдовало бы 11. Cc1—g5 + h6—g5: 12 Фh5—g5:+ Kpe7—d7 13. Фg5—f5+ и т. д.

11. Фh5—g5+!	h6—g5:
12. Cc1—g5:×	

Итальянская партія.

Бѣлые.	Черные.
3. Cf1—c4	Cf8—c5

Это продолженіе въ защитѣ Ферзевымъ Конемъ въ игрѣ Королевскаго Коня развито было вначалѣ въ Италіи. Лучшій примѣръ этой игры представляетъ такъ называемый Гамбитъ Эванса.

A. Гамбитъ Эванса.

4. b2—b4

1-я игра.

4. . . .	Cc5—b4:
5. c2—c3	Cb4—a5

Ходъ Cb4—c5 ведетъ къ той самой позиціи, которая получается въ 1-й игрѣ послѣ 8 хода чрезъ 6. d2—d4 e5—d4: 7. 0—0 d7—d6 8. c3—d4: Cc5—b6.

6. d2—d4	e5—d4:
7. 0—0	Ca5—b6

При 7 ходѣ Черныхъ d7—d6 Бѣлые могутъ играть 8. c3—d4: или Фd1—b3—нападеніе Вальнера; при 7. Kg8—f6 Бѣлые пріобрѣтаютъ неотразимое нападеніе посредствомъ 8. Cc1—a3 d7—d6 9. e4-e5; при 7. d4—c3: слѣдуетъ 8. Фd1—b3 Фd8—f6 9. e4—e5 Фf6—g6 10. Kb1—c3:; также можно предложить какъ хорошій ходъ 8. e4—e5.

8. c3—d4:	d7—d6
9. d4—d5	

На 9. Cc1—b2 или Kb1—c3 лучшій отвѣтъ для Черныхъ Kc6-a5; при 9. Kb1—c3 Cc8—g4 Бѣлые играютъ 10. Cc4—b5 или 10. Фd1-a4 Cg4—d7 11. Фa4—b3 Kc6—a5 12. Cc4—f7:+ Kpe8—f8 13. Фb3—c2 Kpf8—f7: 14. e4—e5.

9. . . .	Kc6—a5

При 9 ходѣ Черныхъ Kc6—e5 Бѣлые пріобрѣтаютъ превосходную нападающую игру посредствомъ 10. Kf3—e5: d6—e5: 11. Cc1—a3! Cb6—d4 12. Kb1—d2 Cb4—a1: 13. Фd1—

a1: f7—f6 14. f2—f4; при 9. Kc6—e7 чрезъ 10. e4—e5 Ke7—g6 11. e5—e6 f7—e6: 12. d5—e6: Kg8—e7 13. Kf3—g5 0—0 14. Kb1—c3, или 10. . . . Cc8—g4 11. Фd1—a4+ Cg4—d7 12. Фa4—b3 Ke7—g6 13. Kb1—c3.

10. Cc1—b2 Kg8—e7
11. Cc4—d3

Начинающій долженъ остерегаться играть на 11. Cb2—g7:, потому что можетъ послѣдовать Лh8—g8 12. Cg7—f6 Ka5—c4: 13. Фd1—a4+ Фd8—d7! 14. Фa4—c4: Лg8—g2:+ 15. Крg1—h1 [15. Крg1—g2: Фd7—g4+ 16. Крg2—h1 Фg4—f3:+ 17. Крh1—g1 Cc8—g4] Фd7—h3 16. Kb1—d2 Cc8—g4 17. Фc4—b3 0—0—0! 18. Cf6—e7: Лd8—g8 и выигрываютъ.

11. . . . . 0—0
12. Kb1—c3 Ke7—g6

Черные хотя и богаче одною Пѣшкою, но Бѣлые имѣютъ прекрасную нападающую позицію.

2-я игра.

Бѣлые.	Черные.
4. . . .	Cc5—b6

При 4. . . . d7—d5 5. e4—d5: Kc6—b4: 6. c2—c3 Kb4—d5: 7. Kf3—e5: равныя игры.

5. b4—b5.

Хорошую игру пріобрѣтаютъ Бѣлые также чрезъ 5. a2—a4 a7—a6 6. 0—0 d7—d6 7. a4—a5 Cb6—a7 8. b4—b5 a6—b5: 9. Cc4—b5:

5. . . . Kc6—a5

На Kc6—d4 послѣдовало бы 6. Kf3—d4: [6. Kf3—e5:? Фd8—g5!] Cb6—d4: 7. c2—c3 Cd4—b6 8. d2—d4.

6. Kf3—e5: Kg8—h6

При ходѣ Черныхъ Фd8—f6 Бѣлые играютъ:

7. Cc4—f7:+Крe8—f8! 8. d2—d4 d7—d6
9. Cf7—g8: d6—e5: 10. Cg8—d5 и также
10. . . . Cb6—d4: 11. f2—f4! Cd4—a1:

12. f4—e5: Фf6—e5 13. Лh1—f1+Крf8—e7
14. Сc1—a3+Кре7—d8 15. Сd5—g8+Фe5—d4
16. Лf1—f8 Крd8—d7 17. Фd1—g4×.

7. d2—d4	d7—d6
8. Сc1—h6:	d6—e5:
9. Сh6—g7:	Фd8—d4:

Не выгодно для Черныхъ было бы Лh8—g8 10. Сс4—f7:+Кре8—f7: 11. Сg7—e5:

10. Фd1—d4:	Сb6—d4:
11. Сg7—h8:	Сd4—a1:
12. Сс4—d3	Кре8—e7
13. Сh8—g7	Сс8—e6

Игры равныя.

Пояснительныя партіи.

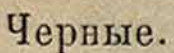
I. Цукертортъ.	А Андерсенъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. Сf1—c4	Сf8—c5
4. b2—b4	Сc5—b4:
5. c2—c3	Сb4—c5
6. d2—d4	e5—d4:
7. 0—0	d7—d6
8. c3—d4:	Сc5—b6
9. d4—d5	Кc6—a5
10. Сc1—d2	Кg8—e7
11. Сc4—d3	0—0
12. Кb1—c3	Кe7—g6
13. Кc3—e2	c7—c5

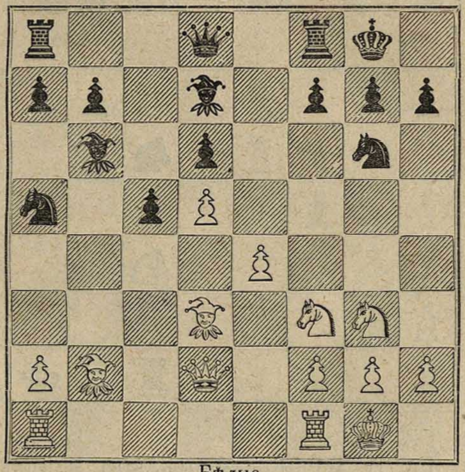
Чтобы защитить поле d4 отъ непріятельскихъ фигуръ и въ тоже время освободить для Слона поле c7.

14. Фd1—d2	Сc8—d7

Чернымъ лучше играть Лa8—b8.

15. Ke2—g3.





Бѣлые.

Бѣлые угрожаютъ усилить свою игру посредствомъ 16. Cb2—g7:! Kpg8—g7: 17. Kg3—h5+Kpg7—h8 18. Фd2—h6 Лf8—g8 19. Kf3—g5.

15.	f7—f6
16. Kpg1—h1	

Необходимо, чтобы можно было играть 16. . . Kg6—e5 17. Kf3—e5: f6-e5: 18. f2—f4.

16.	a7—a6
17. Лa1—c1	Cb6—c7
18. Kg3—f5	Cd7—f5:
19. e4—f5:	Kg6—e7?

Лучше было бы играть Конемъ на e5.

20. g2—g5	b7—b5
21. g4—g5	Ka5—c4
22. Cd3—c4:	b5—c4:
23. g5—f6:	Ke7—f5:
24. Фd2—g5!	g7—g6

Черные.

Бѣлые.

25. Фg5—f5:! И Черные сдаются, такъ какъ взять Ферзя они не могутъ, ибо послѣ 25. . . . g6—f5: Бѣлые дѣлаютъ матъ въ 12 ходовъ 26. Лf1—g1+Крg8—f7 [26. . . . Крg8—h8 27. f6—f7+]

27. Лg1—g7+Крf7—e8 28. Лc1—e1+Фd8—e7
29. Лe1—e7:+Крe8—d8 30. Лe7—d7+Крd8—c8
31. Лd7—c7:+Крc8—b8! 32. Лc7—b7+Крb8—c8
33. Лg7—c7+Крc8—d8 34. Кf3—g5 Лf8—f6:

[при 35. Кg5—e6+вмѣстѣ съ ходомъ 36. Лc7—e7+ матъ задерживается; на 34. . . . Лf8—e8 послѣдуетъ 35. Кg5—f7×] 35. Сb2—f6:+Крd8—e8 36. Кg5—e6 и 37. Лc7—e7×.

II.

А. Андерсенъ. Бѣлые.	І. Дюфренъ. Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. Сf1—c4	Сf8—c5
4. b2—b4	Сc5—b4:
5. c2—c3	Сb4—a5

6.	d2—d4	e5—d4:
7.	0—0	d4—d3?
8.	Фd1—b3	Фd8—f6
9.	e4—e5	Фf6—g6
10.	Лf1—e1	Кg8—e7
11.	Сc1—a3	b7—b5
12.	Фb3—b5:	Лa8—b8
13.	Фb5—a4	Сa5—b6
14.	Кb1—d2	Сc8—b7
15.	Кd2—e4	Фg6—f5
16.	Сc4—d3:	Фf5—h5
17.	Кe4—f6+	g7—f6:
18.	e5—f6:	Лh8—g8

Черные.

Бѣлые.

19. Лa1—d1!

Ходъ, ведущій къ замѣчательно остроумной конечной комбинаціи.

19. . . . Фh5—f3:?

Черные разсчитываютъ съ выигрышемъ непріятельскаго офицера встать въ выгодное положеніе.

20. Лe1—e7:+! Кc6—e7:

На 20. . . Крc8 — d8 послѣдуетъ 21. Лe7 — d7: + Крd8—e8 [21. . . . Крd8—d7: 22. Cd3 — f5++Крd7 — e8 23. Cf5—d7+Крe8—d8 24. Cd7—c6:+Крd8—c8 25. Cc6—d7+ и 26. Ca3—e7×; 21. . . . Крd8—c8 22. Лd7—d8+!] 22. Лd7—e7+ и 23. Cd3—e2+.

21. Фa4—d7:+!	Крe8—d7!
22. Cd3—f5++	К7d7—e8!
23. Cf5—d7+	Кр. произвольно.
24. Ca3—e7:×	

III

I. Колишъ. Бѣлые.	П. Гиршфельдъ. Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. b2—b4	Cc5—b4
5. c2—c3	Cb4—c5
6. 0—0	d7—d6
7. d2—d4	e5—d4:
8. c3—d4:	Cc5—b6
9. Кb1—c3	Cc8—g4
10. Фd1—a4	Cg4—d7
11. Фa4—b3	Кcb—a5
12. Cc4—f7:+	Крe8—f8
13. Фb3—c2	Крf8—f7:
14. e4—e5	h7—h6

Лучше былъ бы ходъ Крf7—f8.

15. d4—d5	Cd7—g4?

Лучше было бы Кg8—e7.

16. e5—e6+	Cg4—e6:

На 16 ходъ Черныхъ Крf7 — e8, f8 или e7 послѣдовалъ бы рѣшительный ходъ Бѣлыхъ Фc2—g6.

17. d5—e6:+	Крf7—e6:
18. Фc2—g6+	Фd8—f6
19. Лf1—e1+	Крe6—d7
20. Фg6—g4+	Крd7—d8

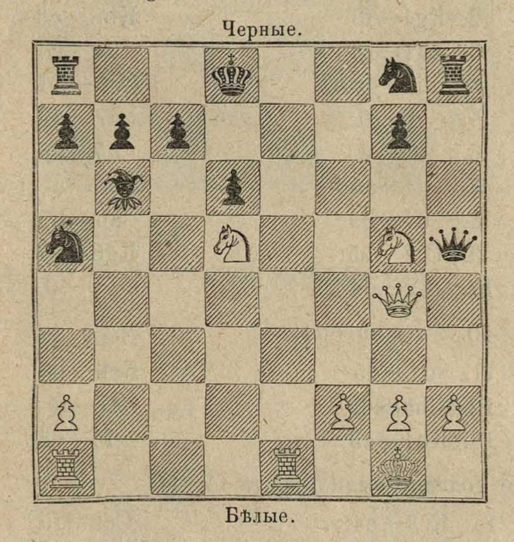
На 20 ходъ Чер. Крd7—c6 послѣдуетъ матъ въ 2 хода.

21. Кc3—d5 Фf6—f7

При ходѣ Черныхъ Фf6—a1: Бѣлые выигрываютъ посредствомъ 22. Сc1—g5+, при Фf6—f8— 22. Сc1—g5+ Кg8—f6! 23. Сg5—f6: 24. Лe1—e7 f6—f5 25. Фg4—g6 Кa5—c6 26. Фg6—e6 Кc6—e7: 27. Кd5—f6 и т. д.

22. Сc1—g5+ h6—g5:
23. Кf3—g5: Фf7—h5

Черные.



Бѣлые.

На 23 ходъ Черныхъ Фf7—d7 послѣдовало бы 24. Кg5—e6—Крd8—c8 25. Кe6—f8 Кg8—f6 [25. . . . Фd7—g4: 26. Лe1—e8×] 26. Фg4—d7:+Кf6—d7: 27. Лe1—e8×.

Бѣлые дѣлаютъ матъ въ 5 ходовъ, посредствомъ: 24. Кg5—e6+Крd8—d7 [24. . . . Крd8—c8 25. Кe6—f8++ Крc8—b8 26. Кf8—d7+ и т. д. 24. . . . Крd8—e8 25. Кe6—c5+Крe8—f7 26. Фg4—e6+ и т. д.] 25. Кe6—f8++ Крd7—c6 26. Кd5—b4+Крc6—c5 27. Кf8—e6+Крc5—b5 28. a2—a4×.

IV.

I. Цукерторт. Бѣлые.	ф. Шенкъ. Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. b2—b4	Cc5—b6
5. 0—0	d7—d6
6. a2—a4	a7—a6
7. a4—a5	Cb6—a7
8. b4—b5	a6—b5:
9. Cc4—b5:	Kg8—e7
10. d2—d4	0—0

Лучше 10. . . . e5—d4:

11. d4—d5	Kc6—b8
12. Cb5—d3	f7—f5
13. Kb1—c3	f5—e4:

Черные должны были играть f5—f4.

14. Kc3—e4:	Cc8—f5
15. Ke4—g5	Kb8—d7
16. Cd3—f5:	Лf8—f5:
17. Kg5—e6	Фd8—c8
18. c2—c4	

Черные угрожаютъ ходомъ e5—e4 вторично атаковать Пѣшку d.

18. . . .	Kd7—c5
19. Kf3—h4	Лf5—f2:!?

Красивая, но не совсѣмъ вѣрная комбинація; см. 21 ходъ Бѣлыхъ.

20. Лf1—f2:	Kc5—e4

Черные.

Бѣлые.

21. Фd1—g4!	

Этимъ ходомъ Бѣлые выигрываютъ фигуру.

21. . . .	Сa7—f2:+
22. Кpg1—f1	g7—g6
23. Фg4—e4:	Сf2—a7
24. Сc1—g5	Фc8—e8
25. g2—g4	Лa8—b8
26. Кpf1—g2	b7—b5
27. a5—b6:	Сa7—b6:
28. Лa1—f1	Сb6—a7
29. Сg5—e7:	Фe8—e7:
30. Кh4—g6:!	h7—g6:
31. Фe4—g6:+	Кpg8—h8
32. Фg6—h6+	

Чтобы соблазнить противника къ ходу Фe7—h7, и сыгравъ на 33. Фh6—f6+, сдѣлать въ три хода матъ.

32.	Кph8—g8
33. Фh6—g6+	Кpg8—h8
34. Лf1—f7	Лb8—b2+
35. Кpg2—f1	Лb2—b1+!
36. Кpf1—e2!	

И Черные сдаются.

B. Giouco piano.

Бѣлые.	Черные.
4. c2—c3	

1-я игра.

4.	Kg8—f6!

На 5. 0–0 для Черныхъ лучше играть Kf6—e4: 6. Cc4—d5 Ke4—f2: 7. Лf1—f2: Cc5—f2:+ 8. Kpg1—f2: Kc6—e7 или 6. d2—d4 d7–d5 7. Cc4—b5 [7. d4—c5: d5—c4: 8. Фd1—e2 Фd8—d3] e5—d4 8. c3—d4: Cc5—d6!

5.	e5—d4:
6. c3—d3:	

Не выгодно 6. e4—e5 d7—d5! 7. Cc4—b5 Kf6—e4 8. c3—d4: Cc5—b6! 9. Cb5–c6:+ b7—c6: 10. 0—0 0—0, такъ какъ слабъ центръ Бѣлыхъ; на 6. 0—0 послѣдуетъ Kf6—e4: 7.c3—d4: d7—d5 8. Cc4—b5 Cc5—d6!

6.	Cc5—b4+
7. Cc1—d2	

На 7. Kb1—c3 Черные играютъ съ выгодою Kf6—e4: и при 8. 0—0 Cb4—c3: 9 b2—c3: d7—d5; дурно было бы: Ke4—c3 9. b2—c3: Cb4—c3: чрезъ 10. Фd1—b3 Cc3—a1: 11. Cc4—f7:+ Kpe8—f8 12. Cc1—g5 и т. д.

7.	C6—d2:+

Къ равносильной игрѣ ведутъ Kf6—e4: 8. Cd2—b4 Kc6—b4: 9. Cc4—f7:×Kpe8—f7: 10. Фd1—b3+ d7—d5 11.Фb3—b4:

8. Kb1—d2:	d7—d5

Черные могутъ также играть 8. Kf6—e4: 9.Kd2—e4: d7—d5 10. Cc4—d5: Фd8–d5: 11. 0—0 0—0.

9. e4—d5:	Kf6—d5:
10. Фd1—b3	Kc6—e7!
11. 0—0	0–0

И игры равносильны.

2 игра.

4.	d7—d6

Этимъ ходомъ Черные даютъ противнику возможность развить свою игру. Нельзя посовѣтовать также Фd8—e7, ибо послѣдуетъ 5. d2—d4 Cc5—b6 6. 0—0 d7—d6 7. Cc1—e3 Kg8—f6 8. Kb1—d2.

5. d2—d4	e5—d4:
6. c3—d4:	Cc5—b4+

На 6 ходъ Cc5—b6 Бѣлые играютъ Kb1—c3.

7. Kpe1—f1!	Cc8—g4
8. Фd1—a4!	Cg4—f3:
9. g2—f3:	Фd8—d7
10. Cc4—b5	0—0—0
11. Kpf1—g2	

И Бѣлые въ выигрышѣ.

Пояснительныя партіи.

I.

I. Цукертортъ.	А. Андерсенъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. c2—c3	Kg8—f6
6. d2—d4	e5—d4:
6. e4—e5	d7—d5
7. Cc4—b5	Kf6—e4
8. c3—d4:	Cc5—b4+

Должно бы сбыться на 8. Cc5—b6.

9. Cc1—d2	Cb4—d2:+
10. Kb1—d2:	0—0
11. 0—0	f7—f5
12. Лa1—c1	Cc8—d7

Лучше было бы Kc6—e7.

13. Kd2—b3	Cd7—e8

14. Kb3—c5	Фd8—c8
15. Фd1—b3	Kc6—e7
16. Cb5—d3!	

Этимъ ходомъ Бѣлые принуждаютъ Черныхъ смѣняться Конями; они угрожаютъ на b7 или e4 выиграть Пѣшку.

16.	Ke4—c5:
17. Лc1—c5:	c7—c6
18. Cd3—b1	b7—b6
19. Лc5—c3	f5—f4

Черные этимъ ходомъ открываютъ своего Ферзя и въ то же время дѣлаютъ нападеніе на непріятельскаго Слона.

20. Лf1—e1	Фc8—g4
21. e5—e6	Лf8—f6
22. Фb3—b4	Лf6—e6:
23. Лe1—e6:	Фg4—e6:
24. Cb1—h7:+	Крg8—f8

Если Черные возьмутъ Слона, то потеряютъ Ферзя.

25. Лc3—c1	Лa8—d8
26. Лc1—e1	Фe6—d6
27. Фb4—d2	Фd6—f6

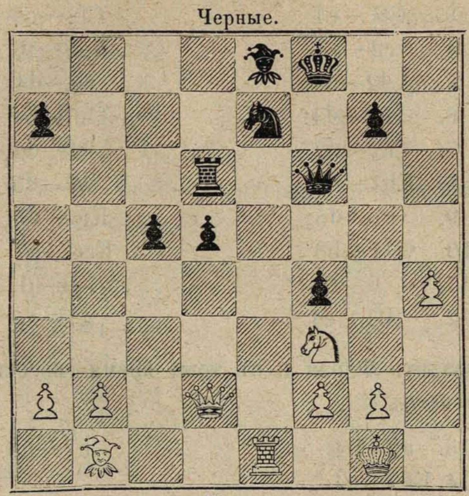
На 27 ходъ g7—g6 послѣдуетъ 28. Лe1—e5 Крf8—g7 29. Фd2—f4: Ce8—f7 [29. . . . Крd2—h7: Фf4—h4+ и 31. Лe5—e7:] 30. Kf3—g5 и Бѣлые имѣютъ сильную нападающую игру.

28. Ch7—b1	c6—c5
29. h2—h4	Лd8—d6

Чтобы посредствомъ 30. Kf3—g5 Крf8—g8 помѣшать ходу Лe1—e6.

30. d4—c5:	b6—c5:

Черные.



Бѣлые.

Этимъ ходомъ начинается какъ нападающимъ, такъ и защищающимся интересная окончательная комбинація.

31.	Kf3—g5	Kpf8—g8
32.	Фd2—e2	Лd6—d7
33.	Фe2—g4	Лd7—b7
34.	Cb1—f5!	Ce8—f7
35.	Cf5—e6	Cf7—e6:
36.	Лe1—e6:	Фf6—f8
37.	Фg4—h5	Фf8—f5
38.	Лe6—e5!	Фf5—g6
39.	Лe5—d5:!	Лb7—b8
40.	Фh5—g6:	Ke7—g6:
41.	Лd5—c5:	

И Бѣлые выигрываютъ.

II.

I. Цукертортъ.	А. Андерсенъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6

*

3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. c2—c3	Kg8—f6
5. d2—d4	e5—d4:
6. c3—d4:	Cc5—b4+
7. Cc1—d2	Cb4—d2:+
8. Kb1—d2:	d7—d5
9. e4—d5:	Kf6—d5:
10. Фd1—b3	Kc6—e7
11. 0—0	0—0
12. Лf1—e1	a7—a5

Чтобы удалить Ферзя и въ тоже время ввести въ игру свою Ладью чрезъ a6.

13. a2—a4	h7—h6
14. Kd2—e4	

Здѣсь лучше Kf3—e5

14.	Kd5—f4
15. Kf3—e5	Cc8—e6
16. Лa1—d1	Ce6—c4:
17. Фb3—c4:	Лa8—a6
18. Лe1—e3	Ke7—f5
19. Лe3—f3	Фd8—h4
20. Ke4—c5	

Вѣрнѣе было бы Ke4—g3.

20.	Лa6—d6
21. g2—g3	Kf4—h3+
22. Kpg1—g2	Фh4—h5
23. g3—g4	Лd6—g6
24. Ke5—g6	Фh5—g4:+
25. Лf3—g3	Kf5—g3:
26. Kg6—e7+	Kpg8—h8
27. f2—f3?	

Неправильный, рѣшающій игру, ходъ. Бѣлые должны были играть: 27. f2—g3:, на 27. Фg4—d1: 28. Kpg2—h3:, послѣ же Kh3—f4+ 28. Kpg2—f2.

27.	Kh3—f4+
28. Kpg2—f2	Kg3—h1+
29. Лd1—h1:	Фg4 - g2+
30. Kpf2—e3	Лf8—e8
31. Kpe3—f4:	

На 31. Фc4—f7: Черные выигрываютъ посредствомъ Лe8—e7:+ и далѣе 32. Kf4—d5+

31.	Фg2—g5+
32. Kpf4—e4	Лe8 - e7:+
33. Kpe4—d3	Лe7—e3+
34. Kpd3—c2	Фg5—g2+
35. Kpc2—b1	Фg2—h1:+
36. Kpb1—a2	Фh1—f3:

И Бѣлые сдаются.

C. Рокировка на 4 ходѣ и ходъ d2—d3 Итальянской партіи.

1-я игра.

4. 0—0	Kg8—f6

На 4 ходъ Черныхъ d7—d6 послѣдуетъ 5. c2—c3 Cc8—g4. 5. Фd1—b3 Cg4—f3: 7. Cc4—f7:+ Kpe8—f8 8. g2—f3: Фd8—g5+ 9. Kpg1—h1 Фg5—f6 10. Cf7—h5 Cc5—b6 11. Фb3—d1 g7—g6 12. Ch5—g4 h7—h5 13. Cg4—h3 Kg8—h6 14. d2—d3 g6—g5. И Черные хотя бѣднѣе одною Пѣшкою, но зато имѣютъ хорошую нападающую игру.

5. d2—d4

На 5. c2—c3 послѣдуетъ Kf6—e4: 6. d2—d4 d7—d5 7. Cc4—b5 e5—d4: 8. c3—d4: Cc5—d6!, или 6. Cc4—d5 Ke4—f2: 7. Лf1—f2: Cc5—f2:+ 8. Kpg1—f2: Kc6—e7 9. Cd5—b3 e5—e4 10. Kf3—e1 d7—d5 11. d2—d3 f7—f5 12. Cc1—g5 Cc8—e6, или 5. d2—d3 d7—d6 6. h2—h3 h7—h6 7. Kb1—c3 0—0.

5.	Cc5—d4:

Не слѣдуетъ играть Чернымъ Кс6—d4: по причинѣ 6 Kf3—e5:, не выгодно также 5 ходъ e5—d4: изъ-за 6. e4—e5 d7—d5! 7. e5—f6: d5—c4: 8. Лf1—e1+ Кре8—f8! 9. f6—g7:+Крf8—g7: 10. Kf3—e5 Лh8—e8 11. Cc1—h6+Крg7—g8 [11. . . Крg7—h6: 12. Ke5—f7:+] 12. Ke5—c6: Лe8—e1:+ 13. Фd1—e1: b7—c6: 14. Фe1—e5 Cc5—f8 15. Ch6—f8: Крg8—f8: 16 Kb1—d2.

6. Kf3—d4:	Кс6—d4:
7. f2—f4	d7—d6
8. f4—e5:	d6—e5:
9. Cc1—g5	Cc8—e6!

Ошибочно было бы Cc8—g4 по причинѣ 10. Cc4—f7:+ Кре8—f7: 11. Фd1—g4: И на 11 . . . . Kd4—c2:— 12 Kb1—c3 Kc2—a1: 13. Kc3—d5.

10. Cg5—f6:	g7—f6:
11. Cc4—e6:	Kd4—e6:
12. Kb1—c3	c7—c6
13. Фd1—d8:+	Лa8—d8:
14. Лf1—f6.	

И игры равносильны.

2-я игра.

4. d2—d3	d7—d6
5. Cc1—e3	

Слишкомъ ранній, а потому невыгодный былъ бы нападающій ходъ 5. Kf3—g5:, ибо Черные выигрываютъ посредствомъ Фd8—f6 6. Cc4—f7:+Кре8—f8 7. 0—0 h7—h6 8. Cf7—g8: h6—g5: 9. Cg8—d5 Кс6—d4 10. Cc1—e3 [10. c2—c3 Фf6—h6 11. h2—h3 Cc8—h3: 12. c3—d4: Ch3—g2:] Фf6—h6 11. f2—f3 Фh6—h2:+ 12. Крg1—f2 Фh2—h4+ 13. Крf2—g1 Cc8—h3! 14. Фd1—d2 Ch3—g2: 15. Фd2—g2: Kd4—e2+ 16. Фg2—e2: Cc5—e3:+и матъ на слѣдующемъ ходу; или 7. Фd1—f3 Кс6—d4 8. Фf3—f6: g7—f6: 9. Cf7—g8: Лh8—g8: 10. Kg5—h7:+Крf8—g7 11. Кре1—d2: Крg7—h7: и т. д.

5.	Cc5—b6
6. Kb1—c3	Kg8—f6
7. h2—h3	h7—h6
8. 0—0	0—0

И игры равносильны.

Пояснительныя партіи.

Шумовъ.	I. Колишъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—c4	Cf8—c5
4. 0—0	Kg8—f6 !
5. d2—d4	Cc5—d4:
6. Kf3—d4:	Kc6—d4:
7. f2—f4	d7—d6
8. f4—e5	d6—e5:
9. Cc1—g5	Фd8—e7
10. b2—b4	

Чтобы помѣшать Фe7—c5

10	Cc8—e6
11. Cg5—f6:	g7—f6:
12. Cc4—e6:	f7—e6:
13. Фd1—h5+	Фe7—f7
14. Фh5—h4	0—0—0
15. Kb1—a3	

На 15. Лf1—f6 Черные играютъ Фf7—f6:! 16. Фh4—f6: Лh8—f8 17. Фf6—f8: (Если Бѣлые отступятъ Ферземъ, то Черные рѣшаютъ ходомъ Kd4—e2+) Лd8—f8: 18. Kb1—a3 Kd4—e2+ 19. Крg1—h1 Лf8—f4.

15.	f6—f5
16. Фh4—f2	Фf7—h5
17. Лa1—e1	f5—f4

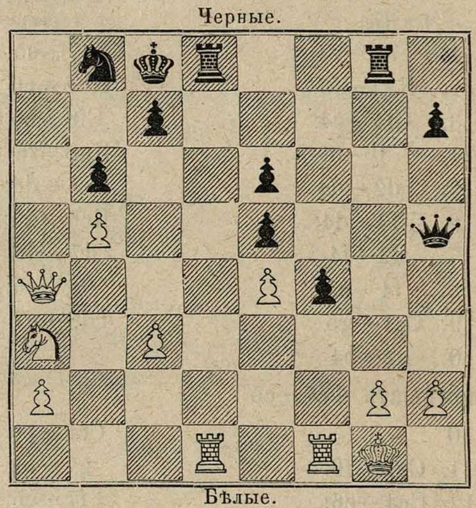
18. c2—c3 Kd4—c6
19. b4—b5 Kc6—b8
20. Фf2—a7:

Бѣлые удаляютъ Ферзя съ своей позиціи.

20. . . . . b7—b6
21. Фa7—a4 Лh8—g8
22. Лe1—d1

Черные пріобрѣтаютъ чрезъ это возможность кончить партію изящно.

Черные.



Бѣлые.

22. . . . . Лg8—g2:+
23. Крg1—g2: Фh5—e2+
24. Крg2—h1

На 24. Крg2—h3 Черные выигрываютъ чрезъ Лd8—g8.

24. . . . . Лd8—d2

И Черные выигрываютъ.

II

С. Дюбуа	В. Штейницъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6

3. Cf1—c4 Cf8—c5
4. 0—0 Kg8—f6
5. d2—d3 d7—d6
6. Cc1—g5 h7—h6!

Гораздо лучше чѣмъ 0—0.

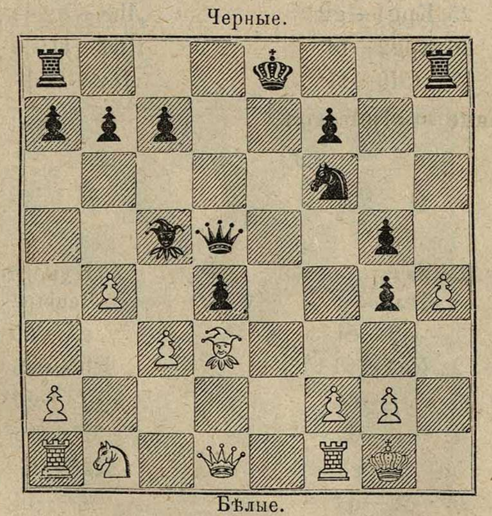
7. Cg5—h4 g7—g5
8. Ch4—g3 h6—h5!
9. h2—h4

На 9. Kf3—g5: Черные играютъ h5—h4 10. Kg5—f7 Фd8—e7 11. Kf7—h8: h4—g3: 12. h2—g3:! Фe7—h7.

9. . . . . Cc8—g4
10. c2—c3 Фd8—d7
11. d3—d4 e5—d4:
12. e4—e5 d6—e5:
13. Cg3—e5: Kc6—e5:
14. Kf3—e5: Фd7—f5
15. Ke5—g4: h5—g4:
16. Cc4—d3 Фf5—d5
17. b2—b4

На 17. Лf1—e1+ Черные играютъ Kpe8—d7.

Черные.



Бѣлые.

17. . . . . 0—0—0

Черные жертвуютъ, чтобы скорѣе привести игру къ концу.

18.	c3—c4	Фd5—c6
19.	b4—c5:	Лh8—h4:
20.	f2—f3	Лd8—h8
21.	f3—g4:	

Бѣлые должны помѣшать ходу g4—g3; если бы они сыграли 21. Фd1—e1, то Черные выиграли бы посредствомъ g4—f3: 22. Cd3—f5+ Крc8—b8 23. Cf5—h3 g5—g4. На 21. Cd3—f5+ Крc8—b8 22. Cf5—g4: рѣшаютъ ходомъ Фc6—c5 23. Фd1—d3 Фc5—e5 24. Крg1—f2. [Единственный ходъ, чтобы отразить нападеніе—Фe5—g3] Лh4—g4: 25. f3—g4: Кf6—g4:+ 26. Крf2—f3 Кg4—h2+ 27. Крf3—f2 Фe5—f4+ 28. Крf2—e1 Кh2—f1:

21.		Фc6—e8
22.	Фd1—e1	Фe8—e3+

Рѣшающій ходъ, кот. удерживаетъ f2.

23.	Фe1—e3:	d4—e3:
24.	g2—g3	Лh4—h1+
25.	Крg1—g2	Лh8—h2+
26.	Крg2—f3	Лh1—f1:+
27.	Cd3—f1:	Лh2—f2+

И Черные выигрываютъ.

III.

	Шмидтъ.	**I. Цукертортъ.**
	Бѣлые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Кg1—f3	Кb8—c6
3.	Cf1—c4	Cf8—c5
4.	0—0	d7—d6
5.	c2—c3	Кg8—f6
6.	d2—d4	e5—d4:

Лучше Cc5—b6.

7. c3—d4:	Cc5—b6
8. Cc1—g5	0—0
9. Kb1—c3	Cc8—g4
10. Cg5—e3	d6—d5

Не совсѣмъ правильная жертва, но которая впрочемъ даетъ средства къ нападенію.

11. e4—d5:

Лучше было бы Кc3—d5:

11.	Cg4—f3:
12. g2—f3:	

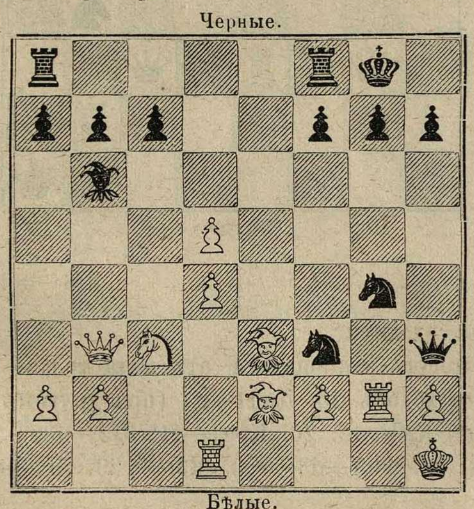
Если бы Бѣлые взяли Ферземъ, то Черные, отвѣчая Кc6—d4: имѣли бы хорошую игру.

12.	Кc6—e7
13. Фd1—b3	Кe7—f5
14. Лa1—d1	Кf5—h4

Безпрерывнымъ нападеніемъ на Пѣшку Черные выиграли для своего Коня наивыгоднѣйшее положеніе.

15. Cc4—e2	Фd8—d7
16. Крg1—h1	Фd7—h3
17. Лf1—g1	Кh4—f3:
18. Лg1—g2	Кf6—g4

Черные.



Бѣлые.

19. Ce2—f3:

Подобная позиція была въ игрѣ Де-Ривіера съ Морфи— Лa1—g1; Бѣлые желали бы сдѣлать ходъ 19. Лd1—g1, но Черные не могутъ отвѣчать ходомъ Кf3—h2:, такъ какъ были бы въ проигрышѣ изъ-за хода 20. Лg2—g3 Фh3—h4 21. Крh1—g2. Черные должны играть на 19 ходу f7—f5.

19	Фh3—f3:
20. Кc3—a4	f7—f5
21. Кa4—b6:	c7—b6:
22. d5—d6+	Крg8—h8
23. d4—d5	Лf8—f6
24. Лd1—d3	

Черные.

Бѣлые.

24.	Лf6—g6!

И Бѣлые сдаются.

Бѣлые могутъ защищаться отъ мата только въ продолженіе шести ходовъ 25. Крh1—g1 (при другомъ ходѣ матъ еще раньше) Кg4—f2: 26. Крg1—f1! Кf2—d3:+ 27. Лg2—f2 Фf3—e3: 28. Фb3—d3: Фe3—d3:+ 29. Лf2—e2 Лa8—e8

и 30. . . . . Фd3—e2×. Кажущійся хорошимъ ходомъ 24 Лf6—h6—неудовлетворителенъ изъ-за хода Кh1—g1 (при всякомъ другомъ ходѣ Бѣлыхъ матъ послѣдуетъ черезъ 4 хода).

IV.

Л. С.	С. Ризенталь.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. Сf1—c4	Сf8—c5
4. d2—d3	Кg8—f6
5. Сc1—e3	Сc5—b6
6. Кb1—c3	d7—d6
7. h2—h3	Кcb—a5
8. Сc4—b3	Кa5—b3:
9. a2—b3:	Сc8—e6
10. Кc3—b5	

Этимъ ходомъ Бѣлые принуждаютъ Черныхъ помѣняться Слонами.

10.	Сb6—e3:
11. f2—e3:	c7—c6

Ходомъ a7—a6 Черные сберегали бы время.

12. Кb5—c3	Фd8—c7
13. g2—g4	a7—a6
24. d3—d4	0—0—0
15. d4—d5	

Вообще не выгодно сдвоенную Пѣшку оставлять назади безъ движенія.

15. . . .	Сe6—d7
16. g4—g5	Кf6—e8
17. Кf3—d2	c6—c5

18. Кd2—c4 h7—h6

Ошибка, которой пользуется противникъ.

19. Фd1—h5 Лh8—f8
20. g5—h6: Лf8—h8

Этотъ маневръ портитъ позицію Черныхъ; лучше было бы пожертвовать Пѣшкою.

21. h6—g7: Лh8—h5:
22. g7—g8.Ф Лh5—h3:
23. Лh1—h3: Cd7—h3:
24. Кc3—b5! Фc7—e7

На 24 ходъ a6—b5: послѣдуетъ 25. Лa1—a8 + Крc8—d7 26. Фg8—f7:×

25. Фg8—h7 Ch3—g4
26. Кb5—a7+ Крc8—b8

Не много лучше было бы Крc8—c7.

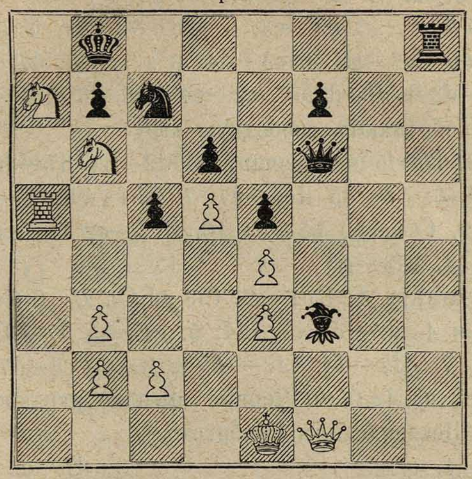
27. Лa1—a6: Кe8—c7.

Ясно, что Черные не могутъ взять Ладью, такъ какъ при слѣдующемъ ходѣ Кa7—c6 + потеряли бы Ферзя.

28. Лa6—a5 Фe7—f6
29. Фh7—h1 Лd8—h8
30. Фh1—f1 Cg4—f3
31. Кc4—b6!

Прекрасный отвѣтъ! Черные должны обратить вниманіе на то, чтобы сохранить своего Ферзя.

Черные.



Бѣлые.

31. . . .	Фf6—h4 +
32. Крe1—d2	Фh4—g4
33. Фf1—f3:!	

Изысканная жертва въ духѣ знаменитыхъ сочинителей шахматныхъ задачъ.

33. . . .	Фg4—f3:
34. Кb8—d7+	Крb8—a8
35. Кa7—c6+	Кc7—a6
36. Кd7—b6×.	

Игра двумя Конями.

Бѣлые.	Черные.
3. Cf1—c4	Кg8—f6

Этотъ нападающій ходъ не такъ хорошъ, какъ Cf8—c5; также не достаточно силенъ ходъ Cf8—e7—*Венгерская партія*—назв. такъ по партіи, игранной по перепискѣ Парижскимъ и Пештскимъ шахматными клубами. Пештскій клубъ избралъ этотъ ходъ и удачно розыгралъ партію.

Бѣлые, играя 4. d2—d4 d7—d6 [4. . . . e5—d4: 5 c2—c3 Kc6—a5 (5. . . . d4—c3: 6. Фd1—d5) 6. Cc4—d3 d7—d5 7. e4—e5 Cc8—g4 8. c3—d4: и т. д.] 5. d4—d5 Kc6—b8 6. Cc4—d3 Kb8—d7. 7. c2—c4 Kg8—f6 8. Kb1—c3 0—0 9. 0—0, пріобрѣтаютъ свободную игру.

Дурно 3. f7—f5 по причинѣ 4. d2—d4 d7—d6 5. Kf3—g5 Kg8—h6 6. d4—d5 Kc6—e7. 7. Kb1—c3 c7—c6 8. f2—f4 b7—b5 9. Cc4—b3 b5—b4 10. Kc3—e2 f5—e4: 11. 0—0

4. Kf3—g5

Лучшій отвѣтъ 4. Kb1—c3 Cf8—b4 5. 0—0 0—0 6. d2—d3 d7—d6 и 4. d2—d4 e5—d4: 5. e4—e5 d7—d5 6. Cc4—b5 Kf6—e4 7. Kf3—d4: Cf8—c5! 8. 0—0 Cc8—d7 ведутъ къ равной игрѣ; на 4. 0—0 Черные выгодно играютъ Kf6—e4: (сравн. съ Шотландскимъ Гамбитомъ.)

4. . . . . d7—d5

На 4 ходъ Черныхъ Kf6—e4: Бѣлые играютъ 5. Cc4—f7:+, гибельно было бы 5. Kg5—f7: по причинѣ Фd8—h4 или Ke8—e7 6. d2—d3 Ke4—f6 7. Cf7—b3 d7—d5 8. f2—f4.

5) e4—d5

1-я игра.

Бѣлые.	Черные.
5.	Kf6—d5:
6. Kg5—f7:	

Совершенно правильное пожертвованіе, чрезъ которое Бѣлые пріобрѣтаютъ выгодное положеніе.

6.	Kpe8—f7:
7. Фd1—f3+	Kpf7—e6+

Черные, играя Kpf7—e8 или Фd8—f6, теряютъ Коня.

8. Kb1—c3	Kc6—e7

Еще невыгоднѣе для Черныхъ прикрывающій ходъ Kc6—b4 9. Фf3—e4 [вѣрный ходъ также 9. 0—0] 9. . . . c7—c6

10. a2—a3 Kb4—a6 11. d2—d4 Фd8—d6
12. Cc1—f4 b7—b5 13. Cf4—e5: Фd6—d7
14. Ce5—g7:+Kpe6—f7 15. Cg7—h8: b5—c4:
17. Фe4—h7:+

9. d2—d4	c7—c6

На 9 ходъ Черныхъ h7—h6 послѣдуетъ

10. 0—0 c7—c6 11. Лf1—e1 Кре6—d6
12. Лe1—e5: Кe7—g6 13. Кc3—d5: Кg6—e5:
14. d4—e5:+Крd6—d7 15. e5—e6 Крd7—d6
16. Сc1—f4 + Крd6—e6 17. Лa1—e1+Кре6—f7
18. Сf4—d2 + Крf7—g8 19. Кd5—f6 ×.

10. Сc1—g5 h7—h6

На e5—d4: Бѣлые выгодно отвѣчаютъ 0—0—0.

11. Сg5—e7:	Сf8—e7:
12. 0—0—0	Лh8—f8
13. Фf3—e4	Лf8—f2:
14. d4—e5:	Сe7—g5 +
15. Крc1—b1	Кре6—e7
16. e5—e6	Кd5—c3:+
17. b2—c3:	Фd8—b6 +
18. Сc4—b3	Лf2—f6
19. Лd1—d7 +	Сc8—d7:
20. e6—d7:+	Крc7—d7:
21. Лh1—d1 +	

И Бѣлые выигрываютъ.

2-я игра.

Бѣлые.	Черные.
5. . . .	Кc6—a5
6. Сc4—b5+!	

Не такъ хорошо 6. d2—d3 h7—h6 7. Кg5—f3 e5—e4 8. Фd1—e2 Кa5—c4: 7. d3—e4: Сf8—c5. 8. h2—h3! 0—0.

6. . . .	c7—c6
7. d5—c6:	b7—c6:
8. Сb5—e2!	

Дурно 8. Сb5—a4 h7—h6 9. Кg5—f3 e5—e4 10. Кf3—e5 Фd8—d4!

8. . . .	h7—h6
9. Кg5—f3	e5—e4
10. Кf3—e5	Фd8—d4

На 10 ходъ Черныхъ Фd8—c7 послѣдуетъ 11. d2—d4 Cf8—d6 12. f2—f4.

11. f2—f4	

Также хорошъ ходъ Ke5—g4.

11. . . .	Cf8—c5
12. Лh1—f1	Фd4—d6

Необходимый ходъ для избѣжанія потери офицера.

13. c2—c3	Cc5—b6
14. b2—b4	Ka5—b7
15. Kb1—a3	Cc8—e6
16. Фd1—a4	Лa8—c8
17. Ka3—c4	Ce6—c4:
18. Ce2—c4:	0—0
19. Cc1—a3	

И Бѣлые удерживаютъ выигранную Пѣшку при хорошей позиціи.

Пояснительная партія.

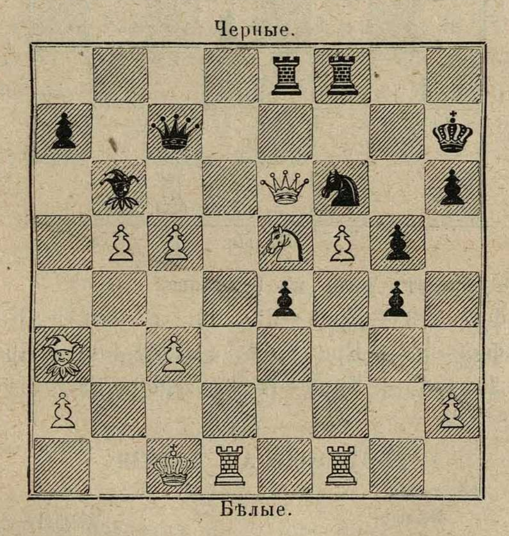
П. Гиршфельдъ. Бѣлые	I. Колишъ. Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. Cf1—c4	Kg8—f6
4. Kf3—g5	d7—d5
5. e4—d5:	Kc6—a5
6. Cc4—b5+	c7—c6
7. d5—c6:	b7—c6:
8. Cb5—e2	h7—h6
9. Kg5—f3	e5—e4
10. Kf3—e5	Фd8—d4
11. f2—f4	Cf8—c5
12. Лh1—f1	Фd4—d6
13. c2—c3	Ka5—b7
14. Фd1—a4	Kb7—d8
15. b2—b4	Cc5—b6
16. Kb1—a3	Cc8—e6

17. Ка3—с4	Се6—с4:
18. Се2—с4:	0—0
19. Сс1—а3	Kf6—d5
20. b4—b5	с6—с5
21. g2—g3	

Чтобы избѣжать потери Пѣшки чрезъ Kd5—f4: 22. Лf1—f4: Фd6—е5:

21. . . .	Крg8—h7
22. 0—0—0	f7—f5
23. Фа4—b3	Kd5—f6
24. d2—d4	Фd8—с7
25. Сс4—е6	g7—g6
26. g3—g4	Kd8—е6:
27. Фb3—е6:	f5—g4:
28. f4—f5!	g6—g5
29. d4—с5:	Ла8—е8

Черные.



Бѣлые.

30. Лd1—d7 +

Очень хорошая комбинація, которая ведетъ къ изящному окончанію игры.

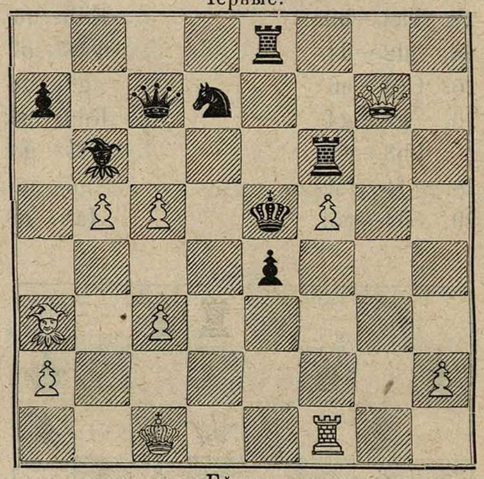
30. . . . Kf6—d7:

*

На ходъ Черныхъ Фс7—d7: послѣдуетъ 31. Ке5—d7:! Ле8—е6: 32. Кd7—f8:+ и 33. Кf8—е6:

31. Фе6—g6+	Крh7—h8
32. Фg6—h6:+	Крh8—g8
33. Фh6—g5:+	Крg8—h7
34. Фg5—h5+	Крh7—g7
35. Фh5—g4:+	Крg7—f6
36. Фg4—g6+	Крf6—е5:
37. Фg6—g7+	Лf8—f6

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые дѣлаютъ матъ въ 6-ходовъ.

38. Фg7—g3+Кре5—d5 39. с3—с4+ Кd5—с4:
40. Фg3—b3+Крс4—d4 41. Лf1—d1+Крd4—е5
42. Лd1—d5+Кре5—f4 43. Фb3—g3 ×.

Шотландская партія.

Бѣлые.	Черные.
3. d2—d4	

Эта защита Ферзевымъ Конемъ въ Королевской игрѣ получила названіе отъ партіи, игранной по перепискѣ Лондонскимъ и Единбургскимъ шахматными клубами.

Лучшій отвѣтъ Черныхъ:

3. . . . e5—d4:

Менѣе хорошій ходъ Кc6—d4:, на который Бѣлые, отвѣчая 4. Кf3—d4: [4. Кf3—e5: Кd4—e6! 5. Сf1—c4 c7—c6 ведутъ къ равной игрѣ] e5—d4: 5. Фd1—d4: Кg8—e7 6. Сf1—c4 Кe7—c6 7. Фd4—d5 Фd8—f6 8. 0—0, достигаютъ болѣе свободной игры.

1-я игра.

Бѣлые.	Черные.
4. Сf1—c4	Сf8—c5

Нельзя посовѣтовать Сf8—b4+, при которомъ Бѣлые хотя и теряютъ двѣ Пѣшки чрезъ 5. c2—c3 d4—c3: 6. 0—0 c3—b2: 7. Сc1—b2:, но пріобрѣтаютъ зато сильную нападающую игру, отъ которой защититься весьма трудно, даже играя на 7 ходу Сb4—f8, Кре8—f8 или f7—f6. Равную же игру даютъ: 4. . . . Кg8—f6, на 5. e4—e5 послѣд. d7—d5 6. Сc4—b5 Кf6—e4 7. Кf3—d4: Сf8—c5! 8. 0—0 Сc8—d7, на 5. 0—0 — Кf6—e4 6. Лf1—e1 d7—d5 7. Сc4—d5: Фd8—d5: 8. Кb1—c3 Фd5—h5 9. Кc3—e4: и т. д.

I.

Бѣлые.	Черные.
5. 0—0	

Самое вѣрное продолженіе это 5. c2—c3, чрезъ которое игра съ ходомъ Черныхъ Кg8—f6 переходитъ въ Guioco piano.

5. . . .	d7—d6!
6. c2—c3	Сc8—g4!

Эти защиты показаны А. Андерсеномъ.

7. b2—b4

При 7. Фd1—b3 Бѣлые проигрываютъ чрезъ 7. . . . Сg4—f3: 8. Сc4—f7:+ Кре8—f8 9. Сf7—g8: Лh8—g8: 10. g2—f3: g7—g5.

7. . . .	Cc5—b6
8. Cc1—b2	Фd8—f6!
9. Cc4—e2	d4—d3
10. Ce2—d3:	Kc6—e5

И Черные имѣютъ лучшую игру.

II.

Бѣлые.	Черные.
5. Kf3—g5	Kg8—h6

При ходѣ Kc6—e5 Черные отстали бы въ развитіи своей игры.

6. Фd1—h5

При 6. Kg5—f7: Kh6—f7: 7. Cc4—f7:+Kpe8—f7: 8. Фd1—h5+g7—g6 9. Фh5—c5: Черные пріобрѣтаютъ игру сильнѣе противника, продолжая 9. . . . d7—d5 10. Фc5—d5:+ Фd8—d5: 11. e4—d5: Kc6—b4.

6. . . .	Фd8—e7
7. 0—0	

Не хорошо было бы 7. Kg5—f7: Kh6—f7: 8. Cc4—f7:+ Фe7—f7: 9. Фh5—c5: Фf7—g6 или d7—d6 и на 10 ходу 0—0.

7. . . .	d7—d6
8. h2—h3	Kc8—d7
9. f2—f4	0—0—0

Игры равныя.

2-я игра.

Бѣлые.	Черные.
4. Kf3—d4	

I.

4. . . .	Cf8—c5
5. Cc1—e3	

На 5. Kd4—c6: послѣдуетъ Фd8—f6, на 5. c2—c3 Фd8—e7 и Черные выигрываютъ Пѣшку.

5. . . .	Фd8—f6
6. c2—c3	Кg8—e7
7. Cf1—e2	d7—d5
8. Ce2—f3	

Игры равныя.

II.

4. . . .	Фd8—h4
5. Кd4—b5	

При 5 ходѣ Фd1—d3 Черные пріобрѣтаютъ преимущество чрезъ 5. . . . Кg8—f6 6. Кd4—c6: d7—c6: 7. Кb1—d2 Cf8—c5 8. g2—g3 Фh4—h5.

5. . . .	Cf8—b4 +
6. Cc1—d2	Фh4—e4: +
7. Cf1—e2	Кpe8—d8
8. 0—0	Cb4—d2:
9. Кb1—d2:	Фe4—f5

Черные хотя и богаче одною Пѣшкою, но Бѣлые имѣютъ лучшую позицію.

Пояснительныя партіи.

I.

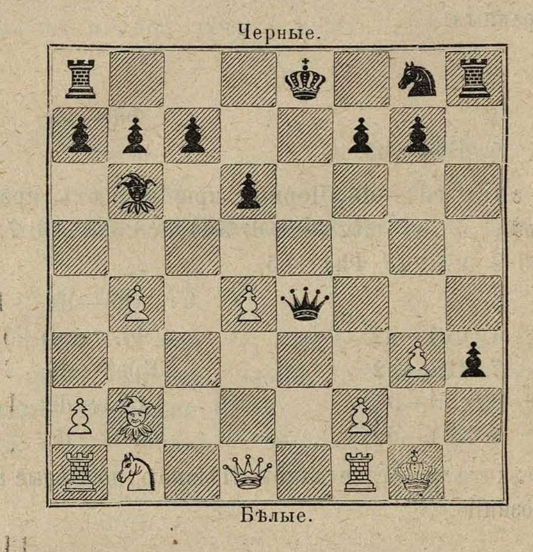
А. Андерсенъ. Бѣлые.	I. Цукерторт. Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. d2—d4	e5—d4:
4. Cf1—c4	Cf8—c5
5. 0—0	d7—d6
6. c2—c3	Cc8—g4
7. b2—b4	Cc5—b6
8. Cc1—b2	Фd8—f6
9. Cc4—e2	h7—h5

Здѣсь обыкновенный ходъ d4—d3.

10. Кf3—d4:	Кc6—d4:

11. Ce2—g4:	h5—g4:
12. c3—d4:	Фf6—h4
13. h2—h3	g4—h3:
14. g2—g3	Фh4—e4:!

Черные.



Бѣлые.

Очень интересная позиція! Бѣлые не могутъ выиграть Ферзя ходомъ Лf1—e1, такъ какъ h3—h2 рѣшаетъ партію.

15. f2—f3	Фe4—e3+
16. Крg1—h1	0—0—0
17. Кb1—d2!	d6—d5

Еслибы Черные взяли Пѣшку d4, то они проиграли бы офицера чрезъ 18. Кd2—c4.

18. Кd2—b3	Кg8—e7

Лучше было бы Кg8—f6.

19. Сb2—c1	Фe3—e6
20. Сc1—f4	f7—f6
21. Лf1—e1	Фe6—f7
22. g3—g4	g7—g5
23. Сf4—h2	f6—f5
24. a2—a4	c7—c6

25. a4—a5 — Cb6—c7
26. Ch2—c7:

Этимъ ходомъ Бѣлые измѣняютъ положеніе своего Короля.

26. . . . — Крc8—c7:
27. b4—b5 — f5—g4:
28. b5—b6 + — Крc7—b8
29. b6—a7:+ — Крb8—a7:?

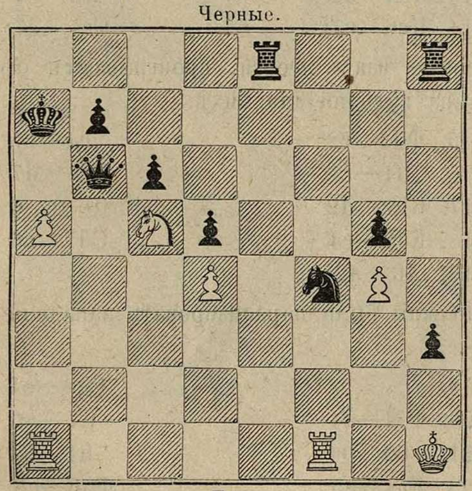
Слѣдовало играть Крb8—a8.

30. f3—g4: — Ke7—g6

Здѣсь Черные могли бы возвратить потерянное нападеніе ходомъ Фf7—f2.

31. Лe1—f1 — Кg6—f4
32. Кb3—c5 — Лd8—e8
33. Фd1—b3 — Фf7—c7
34. Фb3—b6+ — Фc7—b6:

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые дѣлаютъ матъ въ 5 ходовъ. 35. a5—b6:+Крa7—b8 [35. . . . . Крa7—b6: 36. Лf1—b1 +] 36. Лa1—a8+ Крb8—a8: 37. Кc5—d7 Лe8—e1 38. Лf1—e1: и 39. Лe1—a1 ×.

II.

I. Цукерторт.	А. Андерсенъ.
1. e2—e4	e7—e5
2. Kg1—f3	Kb8—c6
3. d2—d4	e5—d4:
4. Kf3—d4:	Cf8—c5
5. Cc1—e3	Фd8—f6
6. c2—c3	Kg8—e7
7. Cf1—e2	d7—d6
8. 0—0	h7—h5
9. f2—f4	Фf6—g6
10. Фd1—d3	

10. f4—f5 было бы не выгодно, потому что Черные играли бы Kc6—e5 и g7—g6.

10. . . .	h5—h4
11. Ce2—f3	f7—f5
12. e4—e5	p6—e5:
13. Kd4—c6:	e5—e4
14. Kc6—e7:	Cc5—e7:

Хотя Черные, взявъ Ферзя, проигрываютъ офицера, но все-таки смѣна выгодна для нихъ.

15. Фd3—c2	e4—f3:
16. Лf1—f3:	Cc8—d7
17. Kb1—d2	0—0—0
18. Kd2—c4	Cd7—c6
19. Лf3—f2?	

Бѣлые должны были парализировать нападеніе Слона ходомъ Kc4—e5.

19. . . .	Cc6—e4
20. Фc2—a4	a7—a6
21. b2—b4	h4—h3
22. Kc4—e5	Фg6—e6
23. g2—g3	Ce7—d6
24. Ce3—d4	Cd6—e5:
25. Cd4—e5:	Лg8—d3!
26. Фa4—a5!	b7—b6

Черные жертвуютъ Пѣшкою, чтобы сдѣлать нападеніе Слономъ.

27. Фа5—а6:+ Крс8—b8
28. a2-a4 Фе6—g6!
29. Кg1—f1

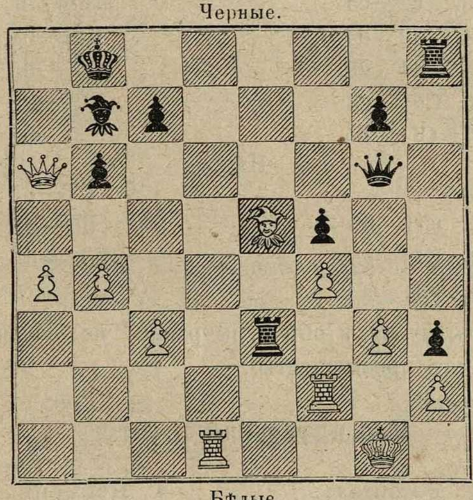
Этимъ ходомъ Бѣлые мѣшаютъ Чернымъ воспользоваться ихъ жертвою, такъ какъ Ферзь Черныхъ не можетъ оставить безъ защиты пунктъ b6, не дѣлая шаха.

29. . . . Лd3—e3!
30. Ла1—d1

Бѣлые прикрываютъ атакованное поле d3 и пріобрѣтаютъ нападающую позицію.

30. . . . Се4—g2+
31. Крf1—g1 Сg2—b7

Черные.



Бѣлые.

32. Се5—с7:+ Крb8—с7:

На ходъ Крb8—с8 Бѣлые играютъ 33. Фа6—b6:

33. Лd1—d7+ Крс7—d7:
34. Фа6—b7:+ Крd7—е8

На Крd7—e6 послѣдуетъ 35. Фb7—b6: Крe6—f7 36. Фb6—e3:

35. Фb7—c8+	Кe8—f7
36. Фc8—h8:	Фg6—g4

Черные намѣрены на слѣдующемъ ходу играть Лe3—e1+ 38. Лf2—f1 Фg4—f3.

37. Фh8—h7	Лe3—e1 +
38. Лf2—f1	Лe1—f1:+
39. Крg1—f1:	Фg4—d1 +
40. Крf1—f2	Фd1—d2 +

Розыгрышъ.

Англійская игра Конемъ.

Бѣлые.	Черные.
3. c2—c3	Кg8—f6
4. d2—d4	Кf6—e4:
5. d4—e5:	d7—d5
6. Сc1—e3	Сf8—e7
7. Сf1—b5	0—0
Или:	
3. . . .	d7—d5
4. Сf1—b5	d5—e4:
5. Кf3—e5:	Фd8—d5
6. Фd1—a4	Кg8—e7

Въ этихъ случаяхъ обѣ игры равны, но вообще первая защита имѣетъ преимущество.

Пояснительная партія.

С. Розенталь.	Г. Нейманъ.
1. e2—e4	e7—e5
2. Кg1—f3	Кb8—c6
3. c2—c3	d7—d5
4. Сf1—b5	d5—e4:
5. Кf3—e5:	Фd8—d5
6. Фd1—a4	Кg8—e7

Также вѣрный ходъ Cc8—d7.

7.	Ke5—c6:	Ke7—c6:

Лучше было бы b7—c6:

8.	0—0	Cc8—d7
9.	Лf1—e1	f7—f5
10.	d2—d3	a7—a6
11.	Cb5—c4	Фd5—d6
12.	d3—e4:	0—0—0
13.	Cc4-f1!	f5—e4:
14.	Лe1—e4:	Cd7—f5
15.	Лe4—e1	Фd6—g6
16.	Kb1—a3	Kc6—e7
17.	Cc1—f4	Ke7—d5
18.	Cf4—d3	h7—h5
19.	Cg3—h4	Kd5—b6
20.	Фa4—b3	Лd8—d7
21.	Ka3—c4	Kb6—c4:
22.	Фb3—c4:	Cf8—d6
23.	Лe1—e3	Фg6—h6
24.	Лa1-e1	g7—g5
25.	Лe3—e8+	Лd7—d8
26.	Лe8—h8:	Лd8—h8:
27.	Ch4—g3	

При ходѣ Фc4—f7 Черные выигрываютъ чрезъ Cf5—g6 28. Фf7—e6+Крc8—b8 29. Ch4—g3 Лh8—e8.

27.	. . .	Cd6—g3:
28.	h2—g3:	Фh6—f6
29.	Фc4—c5	h5—h4
30.	g3—h4:	g5—h4:
31.	Лe1—e7	Cf5—d7
32.	Фc5—e5	Фf6-e5:
33.	Лe7—e5:	c7—c6
34.	Cf1—d3	Крc8—c7
35.	Лe5—c4	c6—c5
36.	Лe4—e7	Крc7—d6
37.	Лe7—h7!	Лh8—h7:

38. Cd3—h7:	Kpd6—e5
39. g2—g3	h4—g3:
40. f2—g3:	b7—b5
41. Kpg1—f2	a7—a5
42. Ch7—d3	c5—c4
43. Cd3—c2	b5—b4
44. a2—a3	b4—c3:
45. b2—c3:	Cd7—e6
46. Kpf2—f3	Ce6—g8
47. g3—g4	Cg8—d5 +
48. Kpf3—g3	Cd5—g8
49. g4—g5	

При ходѣ Бѣлыхъ Kpg3—h4 Черные играютъ Kpe5—f4 50. g4—g5 Kpf4—e3 и Kpe3—d2.

Бѣлые заканчиваютъ игру мастерски.

49. . . .	Cg8—e6
50. g5—g6	Ce6—g8
51. Kpg3—f3	Cg8—e6
52. Kpf3—e3	Ce6—g8
53. Cc2—b1	Cg8—e6
54. Cb1—e4	Ce6—g8
55. g6—g7	Kpe5—f6
56. Kpe3—d4	Kpf6—g7:
57. Ce4—d5	Cg8—h7
58. Kpd4—c4: и выигрываютъ.	

Игра Королевскимъ Слономъ.

Бѣлые.	Черные.
2. Cf1—c4	

Игра Королевскимъ Слономъ даетъ менѣе средствъ къ нападенію, чѣмъ игра Королевскимъ Конемъ, и потому въ практикѣ мало употребляется.

1-я игра.

2. . . . Kg8—f6!

Лучшій отвѣтъ. Эта игра была играна въ 30-хъ годахъ въ Берлинѣ и потому назыв. Берлинскою.

3. Kg1—f3

На 3. d2—d4—Гамбитъ Пончіани—послѣдуетъ e5—d4: 4. e4—e5 d7—d5 5. Cc4—b5+Cc8—d7 6. Cb5—d7:+Kf6—d7: 7. Фd1—d4: Kb8—c6 8. Фd4—d5: Kd7—e5: 9. Фd5—d8:+Лa8—d8:+ И Черные имѣютъ большую выгоду въ развитіи игры. На 3. f2—f4 Черные играютъ d7—d5 4. f4—e5: [4. e4—d5: e5—e4] Kf6—e4: 5. Фd1—f3 Фd8—h4+ 6. g2—g3 Ke4—g3: 7. h2—g3: Фh4—c4: 8. Kb1—c3 Cc8—e6 9. d2—d3 Фc4—c6 10. Cc1—g5 d5—d4 11. Фf3—c6:+Kb8—c6:.

Посредствомъ 3. d2—d3 Cf8—c5 4. Kg1—f3 d7—d6 5. c2—c3 0—0 Бѣлые уравниваютъ игру.

3. . . . Kf6—e4:

4. d2—d3

4 ходъ Kf3—e5: невыгоденъ, вслѣдствіе d7—d5 5. Cc4—b3 Фd8—g5 6. Ke5—f7: Фg5—g2:! 7. Лh1—f1 Kb8—c6. При 4. Kb1—c3 Ke4—c3: [Вѣрный и хорошій ходъ также 4. Kb8—c6, при 5. Kc3—e4: играютъ d7—d5] 5. d2—c3: f7—f6! 6. 0—0 Фd8—e7 Бѣлые пріобрѣтаютъ болѣе свободную игру, хотя Черные богаче одною Пѣшкою.

4. . . .	Ke4—f6
5. Kf3—e5:	d7—d5
6. Cc4—b3	Cf8—d6
7. d3—d4	0—0
8. 0—0	c7—c5
9. c2—c3	Kb8—c6

И игры почти равныя.

2 игра.

2. . . . Cf8—c5

3. c2—c3

Этотъ ходъ характеризуетъ нападеніе въ такъ-называемой классической игрѣ Королевскимъ Слономъ, предложенное Филидоромъ.

Лучше же Бѣлые играютъ на 3 ходу Kg1—f3 и послѣ d7—d6 [3. . . . Kb8—c6 ведетъ къ Итальянской партіи] 4. c2—c3 Фd8—e7 5. 0—0 Kg8—f6 6. d2—d4 Cc5—b6 пріобрѣтаютъ равныя игры.

На 3. Фd1—e2—Гамбитъ Лопеца—Черные играютъ Kg8—f6 [дурно было бы c7—c6 4. f2—f4 e5—f4: 5. Kg1—f3 Cc5—b6 6. d2—d4] и при 4. Cc4—f7:+ съ х. Kpe8—f7: 5. Фe2—c4 + d7—d5 6. Фc4—c5: Kf6—e4: пріобрѣтаютъ выгодное положеніе.

Не совсѣмъ правильно было бы 3. b2—b4 Cc5—b4: 4. f2—f4—двойной Гамбитъ Макъ-Доннеля—Kg8—f6 или d7—d5.

3. . . . Фd8—g5

Также равныя игры получаются при ходахъ: Kg8—f6 4. d2—d4 e5—d4: 5. e4—e5 d7—d5 6. Cc4—b3 Kf6—e4. 7. c3—d4: и 3. . . . Фd8—e7 4. Kg1—f3 d7—d6 5. 0—0.

4. Фd1—f3 Фg5—g6
5. Kg1—e2 d7—d6
6. d2—d4 Cc5—b6
7. d4—e5: d6—e5:
8. Ke2—g3 Kg8—f6

Игры равныя.

3-я игра.

2. . . . c7—c6

Эта защита не совсѣмъ достаточна.

3. Фd1—e2

Лучше, чѣмъ ходъ d2—d4 показ. Филидоромъ.

3. . . . Kg8—f6
4. f2—f4 e5—f4:
5. e4—e5 Kf6—d5
6. d2—d4 Cf8—e7
7. Cc4—d5: Ce7—h4 +
8. g2—g3 f4—g3:
9. Cd5—f7:+ Kpe8—f7:
10. Фe2—f3 Kpf7—e8
11. h2—g3:

И Бѣлые въ выигрышѣ.

4-я игра.

Бѣлые.	Черные.
2. . . .	f7—f5

Этотъ обратный Гамбитъ даетъ при невѣрномъ ходѣ хорошую нападающую игру.

3. d2—d3!

4. d2-d4 e5—d4: 5. Фd1—d4: Kb8—c6 6. Фd4—e3 f5—e4: 7. Фe3—e4:+ Фd8—e7 ведутъ въ равной игрѣ. Не хорошо было бы 4. e4—f5: Kg8—f6 5. d2—e4 e5--d4: 6. Фd1—d4: d7—d5 7. Cc4—d3 Kb8—c6 8. Фd4—e3+ Kpe8—f7! 9. Kg1—e2 Cf8—b4+ 10. c2—c3 Лh8—e8. Или 3. Cc4—g8: Лh8—g8: 4. e4—f5: d7—d5 5. Фd1—h5+ g7—g6 6. f5—g6: Лg8—g6:! 7. Фh5—h7:, чтобы выиграть Пѣшку, что дурно изъ-за Фd8—f6 8. Фh7—c7: Kb8—c6 9. Фc7—h7 Cf8—c5 10. d2—d4 [10. Kg1—f3 e5—e4] Cc5—d4: 11. Kg1—f3 Лg6—g2: 12. Фh7—h5+ Kpe8—d8 13. Cc1—g5 Лg2—g5: 14. Фh5—g5: Фf6—g5: 15. Kf3—g5: Cd4—b2:

3. . . .	Kg8-f6
4. f2—f4	d7-d6

На 4 ходъ Черныхъ e5—f4: послѣдуетъ: 5. Cc1—f4: f5—e4: 6. d3—e4: Фd8—e7 7. e4—e5 d7—d6 8. Фd1—e2.

5. Kg1—f3	e5—f4:
6. 0-0	f5—e4:
7. d3—e4:	

И Бѣлые имѣютъ лучшую игру.

Пояснительныя партіи.

I.

Кіезерицкій.	Гарвицъ.
1. e2—e4	e7—e5
2. Cf1—c4	Kg8—f6
3. Kg1—f3	Kf6—e4:
4. d2—d3	Ke4—f6
5. Kf3—e5:	d7—d5
6. Фd1—e2	

Лучше было бы тотчасъ же отступить Слономъ.

6. . . .	Cc8—e6
7. Cc4—b3	Cf8—d6
8. f2—f4	0—0
9. 0—0	Cc8—d7
10. Kb1—c3	Cd6—c5 +
11. Kpg1—h1	Kd7—e5:
12. f4—e5:	Kf6—g4
13. Cc1—f4	c7—c6

Черные.

Бѣлые.

14. Kc3—e4?

Изящный, но не вѣрный маневръ. Бѣлые явно не усматриваютъ 15 х. противника.

14. . . .	d5—e4:
15. Cb3—e6:	Kg4—f2 +
16. Лf1—f2:	Cc5—f2:
17. Ce6—b3	Фd8—d4!
18. Лa1—f1	

На 18. c2—c3 Черные съ выгодою отвѣчаютъ e4—d3:

18. . . .	e4—e3
19. g2—g3	Лa8—d8

Черные должны помѣшать ходу c2—c3, но лучше было бы Лf8—d8, такъ какъ чрезъ сдѣланный ходъ Ла8—d8 проигрывается качество.

20.	Cf4—g5	Лd8—d7
21.	e5—e6	f—e6:
22.	Cb3—e6: +	Крg8—h8
23.	Фe2—e3:!	

Понятно, что Бѣлые не могутъ взять Ладью изъ-за хода Фd4—d5 +.

23.	. . .	Фd4—e3:

Слонъ не можетъ взять Ферзя, такъ какъ Лf1—f8×.

24.	Cg5—e3:	Лd7—e7
25.	Ce3—c5	Лe7—e6:
26.	Cc5—f8:	Лe6—e2
27.	Крh1—g2	Cf2—d4 +
28.	Крg2—h3	Лe2—c2:
29.	Cf8—a3	h7—h6
30.	Крh3—g4	Cd4—b2:
31.	Ca3—d6	Cb2—f6
32.	h2—h4	Лc2—a2:
33.	Крg4—f5	Крh8—h7
34.	Крf5—e6	Лa2—d2
35.	Лf1—f3	a7—a5
36.	Крe6—d7	Лd2—c2

И Черные выигрываютъ.

II.

	Александеръ.	I. Цукертортъ.
	Бѣлые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cf1—c4	Кg8—f6
3.	Кg1—f3	Кf6—e4:
4.	Кf3—e5:?	d7—d5
5.	Cc4—b3	Фd8—g5
6.	0—0	

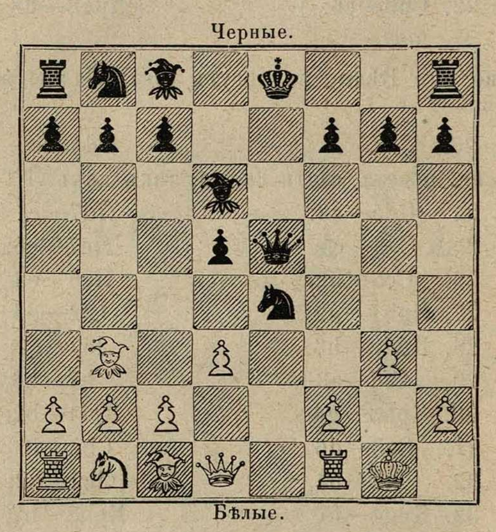
*

Бѣлые рокируютъ, надѣясь выиграть фигуру.

6.		Фg5—e5:
7.	d2—d3	Cf8—d6
8.	g2—g3	

При 8. f2—f4 ходъ Черныхъ Фd5—d4+ рѣшаетъ партію.

Черные.



Бѣлые.

8.		Ke4—g5!
9.	Лf1—e1?	Kg5—f3+
10.	Kpg1—f1?	Cc8—h3 ×

III.

П. Морфи.		Барнесъ.
Бѣлые.		Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cf1—c4	Kg8—f6
3.	Kg1—f3	Kf6—e4:
4.	Kb1—c3	Ke4—c3:
5.	d2—c3:	f7—f6!
6.	0—0	Kb8—c6
7.	Kf3—h4	Фd8—e7

8.	Kh4—f5	Фe7—c5
9.	Cc4—b3	d7—d5
10.	Cc1—e3	Фc5—a5
11.	Kf5—h4	Cc8—e6
12.	Фd1—h5+	g7—g6
13.	Kh4—g6:	Ce6—f7
14.	Фh5—h4	Cf7—g6:
15.	Фh4—f6:	Лh8—g8
16.	Лa1—d1	Cf6—e7?

Слишкомъ поспѣшно, п. ч. заставляетъ рокировать; слѣдовало сперва загородить поле e6 ходомъ Cg6—f7

17.	Фf5—e6	Cg6—f7
18.	Фe6—h3	Kc6—d8?

Рѣшительная ошибка, которою Бѣлые пользуются съ успѣхомъ.

Черные.

Бѣлые.

19.	f2—f4	e5—e4
20.	Лd1—d5:!	Cf7—d5
21.	Фh3—h5+	Крe8—f8
22.	Cb3—d5:	Лg8—g7
23.	b2—b4	Фa5—a6

24. f4—f5	Kd8—f7
25. f5—f6!	Ce7—f6:
26. b4—b5!	Фa6—d6
27. Cd5—f7:	b7—b6

Черные должны помѣшать ходу 28. Ce3—c5.

28. Ce3—h6	Kpf8—e7
29. Ch6—g7:	Cf6—g7:
30. Cf7—b3	Лa8—f8

Черные не имѣютъ ни одного хода, которымъ могли бы спасти свою фигуру. На 30 ходъ ихъ Cg7—e5 послѣдуетъ

31. Фh5—f7 + Kpe7—d8 32. Фf7—g8 + Kpd8—d7 33. Лf1—f7 +.

31. Лf1—f7+	Лf8—f7:
32. Фh5—f7: +	Kpe7—d8
33. Фf7—g7:	Фd6—d1 +
34. Kpg1—f2	Фd1—d2 +
35. Kpf2—g3	e4—e3
36. Фg7—f6 +	Kpd8—c8
37. Cb3—e6 +	Kpc8—b7
38. Фf6—f3 +	

И Бѣлые выигрываютъ.

IV.

Де-ла-Бурдоне.	Макъ-Доннель.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. Cf1—c4	Cf8—c5
3. Фd1—e2	Kg8—f6
4. d2—d3	

При 4. Cc4—f7:+ Черные пріобрѣтаютъ лучшую игру посредствомъ: Kpe8—f7: 5. Фe2 - c4 + d7—d5 6. Фc4—c5: Kf6—e4:

4. . . .	Kb8—c6
5. c2—c3	Kc6—e7
6. f2—f4	e5—f4:

При d7—d6 Бѣлые продолжали бы 7. f4—f5

7.	d3—d4	Cc5—b6
8.	Cc1—f4:	d7—d6
9.	Cc4—d3	

Чтобы на d6—d5 можно было бы отвѣтить 10. e4—e5.

9.	. . .	Ke7—g6
10.	Cf4—e3	0—0
11.	h2—h3	Лf8—e8
12.	Kb1—d2	Фd8—e7
13.	0—0—0	c7—c5
14.	Крc1—b1	c5—d4:
15.	c3—d4:	a7—a5
16.	Kg1—f3	Cc8—d7
17.	g2—g4	h7—h6

Вообще наступленіе непріятельскихъ Пѣшекъ на позицію рокировки выгоднѣе отражать Пѣшками же тогда, когда непріятельскія Пѣшки прошли всѣ поля и находятся подъ ударами фигуръ; здѣсь Пѣшка g4—g5 угрожаетъ взять Коня.

18.	Лd1—g1	a5—a4
19.	g4—g5	h6—g5:
20.	Ce3—g5:	a4—a3
21.	b2—b3	Cd7—c6
22.	Лg1—g4	Cb6—a5
23.	h3—h4	Ca5—d2:
24.	Kf3—d2:	Лa8—a5
25.	h4—h5	Лa5—d5:

Черные жертвуютъ качествомъ, чтобы перейти къ нападенію.

26.	Лg4—g5:	Kg6—f4
27.	Фe2—f3	Kf4—d3:
28.	d4—d5	

На 28. Фf3—d3: Черные продолжаютъ нападеніе Kf6—e4:

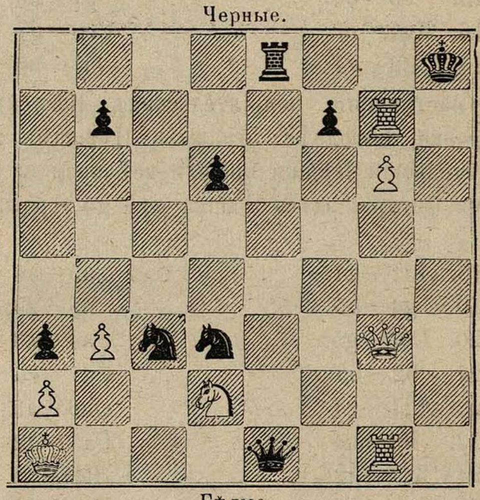
28.	. . .	Kf6—d5!
29.	Лh1—g1	Kd5—c3 +
30.	Крb1—a1	

При 30. Крb1—c2 Черные выигрываютъ посредствомъ: Фe7—g5: 31. Лg1—g5: Кd3—e1+ 32. Крc2—c3: Кe1—f3: 33. Кd2—f3: Сc6—e4:

30. . . .	Сc6—e4:
31. Лg1—g7:+	Крg8—h8
32. Фf3—g3	Сe4—g6
33. h5—g6:	Фe7—e1+

Черные не смѣютъ взять Ладью g7 изъ за слѣдующаго хода 34. g6—f7: Крg7—f7: и 35. Фg3—g6+ и на слѣдующемъ ходу матъ.

Черные.



Бѣлые

34. Лg1—e1:

Рѣшительная ошибка: Бѣлые выигрываютъ посредствомъ 34. Кd2—b1 Фe1—g3: 35. Лg7—h7+Крh8—g8 36. g6—f7:+Крg8—h7: 37. Лg1—h1+ и 38. f7—e8: Ф.

34. . . .	Лe8—e1:+
35. Фg3—e1:	Кd3—e1:
36. Лg7—h7+	Крh8—g8

И Бѣлые не могутъ избѣжать угрожаемаго мата Кe1—c2.

Смѣшанныя начала.

Сюда принадлежатъ различнаго рода варьянты въ игрѣ Королевскою Пѣшкою, такъ: игра Пѣшкою Слона со стороны Ферзя, среднiй Гамбитъ и Вѣнская партiя. Въ первой игрѣ

Бѣлые.	Черные.
2. c2—c3	

Лучшiй отвѣтъ Черныхъ:

2. . . .	d7—d5;—

въ среднемъ Гамбитѣ, который во многихъ случаяхъ переходитъ въ Шотландскую партiю. Послѣ

2. d2—d4	e5—d4:
3. c2—c3	съ d7—d5;—

переходитъ въ Вѣнскую партiю и наконецъ

2. Kb1—c3

съ лучшимъ отвѣтомъ Черныхъ

2. . . .	Kb8—c6.

Также хорошiе отвѣты на 2 ходу: Kg8—f6 и Cf8—c5. Недостаточнымъ оказывается ходъ Cf8—b4 изъ-за 3. f2—f4.

Продолженiя этихъ началъ будутъ объяснены въ слѣдующихъ пояснительныхъ партiяхъ.

Пояснительныя партiи.

I.

Стаунтонъ. Бѣлые.	Кохранъ. Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. c2—c3	d7—d5
3. Kg1—f3	Kg8—f6
4. Kf3—e5	Kf6—e4:
5. d2—d4	Cf8—d6
6. Kb1—d2	0—0
7. Kd2—e4:	d5—e4:
8. Cc1—f4	Cd6—e5:

Черные мѣняются, чтобы выиграть время для развитія игры своего Коня.

На 8 ходъ Черныхъ f7—f6 послѣдуетъ:

9. Cf1—c4 + Крg8—h8 10. Ke5—f7 + Лf8—f7: 11. Cf4—d6:

9. Cf4-e5:	Кb8—c6
10. Ce5—f4	Cc8—e6
11. Cf1—b5	

Бѣлые принуждены вывести своего Слона чрезъ b5 и a4 на b3.

11. . . .	Кc6—e7
12. 0—0	c7—c6

Ошибка, такъ какъ поле b5 дла Слона дурная позиція.

13. Cb5—a4	Кe7-g6
14. Cf4—e3	f7—f5
15. f2—f4	e4—f3:

Эта смѣна даетъ очень мало средствъ къ нападенію.

16. Лf1—f3:	f5—f4
17. Ca4—b3	Фd8—d6
18. Ce3—f2	Крg8—h8
19. Cb3—e6:	Фd6-e6:
20. Фd1—d3	Лa8—e8
21. Лf3—h3	Фe6—f5
22. Фd3—f3	Лe8—e4
23. Лh3—h5	Фf5—e6
24. c3—c4	Лf8—e8
25. b2—b3	Фe6-f6
26. Лa1—f1	Лe4—e2
27. a2—a4	Лe2—a2
28. d4—d5	Лa2—a1
29. Cf2—a7:	Лe8—e1
30. Лf1—e1:	Лa1—e1: +
31. Крg1—f2	Фf6—a1
32. Фf3—d3	Лe1—g1

Неудачное предпріятіе.

33. Фd3—e2 Кg6—e7
34. d5—d6 и выигрываютъ.

Могло бы быть 34. . . . . Кe7—g8 35. d6—d7 Лg1—d1 36. Лh5—d5.

II.

Крефельдъ. Бѣлые.	Дюссельдорфъ. Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. d2—d4	e5—d4:
3. Сf1—c4	Кb8—c6
4. Кg1—f3	Сf8—c5
5. c2—c3	Кg8—f6

Послѣ 4 хода Бѣлыхъ была позиція Шотландскаго гамбита, теперь же она перешла въ варьянтъ Итальян. партіи.

6. e4—e5	d7—d5
7. Сc4—b5	Кf6—e4
8. c3—d4:	Сc5—b6
9. Сc1—e3	0—0
10. Сb5—c6:	b7—c6:
11. 0—0	f7—f5
12. Фd1—c1	Сc8—d7
13. Кb1—c3	Фd8—e7
14. Лa1—b1?	

Бѣлые желаютъ слѣдующимъ ходомъ b2—b4 удержать ходъ c6—c5 и потомъ Коня c3 чрезъ e2 ввести въ игру. Но чрезъ это теряется много времени, лучше было бы тотчасъ 14. Кc3—e2.

14. . . .	h7—h6
15. Крg1—h1	g7—g5
16. g2—g3	Кe4—c3:
17. Фc1—c3:	f5—f4
18. g5—f4:	Сd7—f5!

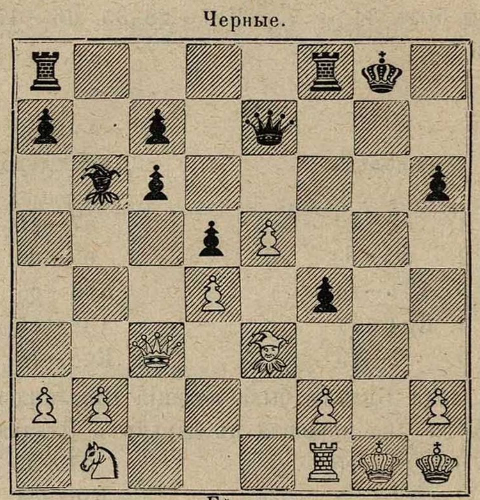
Черные угрожаютъ на слѣдующемъ ходу Сf5—e4.

19. Кf3—d2	Сf5—b1:

Ошибочно было бы g5—f4: по причинѣ 20. Се3—f4: Cf5—b1: 21. Cf4—h6:

20. Kd2—b1: g5—f4:

Черные.



Бѣлые.

21. Се3—c1

Интересное продолженіе было бы при 21. Лf1—g1+ Крg8—h8 22. Фc3—c6: Лa8—d8! [22. . . . . f4—e3 было бы дурно вслѣдствіи 23. Лg1—g6] 23. Лg1—g6 Лd8—d6! 24. Лg6—h6:+ [на 24. e5—d6 послѣдуетъ Фe7—e4+] Крh8—g7 25. Лh6—d6: c7—d6: 26. Се3—c1 d6—e5: и т. д. Или 23. Фc6—h6:+Фe7—h7 24. Фh6—h7:+Крh8—h7: 25. Се3—d2 Cb6—d4:, или 23. Се3—f4: Лd8—d6 24. e5—d6: Фe7—e4 25. f2—f3 [чтобы отвлечь Ферзя отъ Кb1] Фe4—f3:+ 26. Лg1—g2 Фe4—f4: 27. d6—c7: Cb6—d4: и Черные побѣждаютъ.

21. Се3—f4: Лf8—f4: 22. Фc3—g3+ проигрываютъ изъ-за хода 22. . . . Фe7—g5.

21. . . .	Фe7—e6
22. Кb1—d2	Крg8—h8
23. Кd2—f3	c6—c5
24. d4—c5:	Cb6—c5:

25. Кf3-d4

Лучше было бы 25. Kf3—h4 и на Cc5—e7 26. Kh4—g2. Не слѣдуетъ играть на 25. Фc3—c5 по причинѣ Фe6—h3! 26. Kf3—d2 f4—f3 27. Лf1—g1 Лf8—g8.

25.	. . .	Cc5—d4:
26.	Фc3—d4:	c7—c5
27.	Фd4—c3	d5—d4
28.	Фc3—e1	

На 28. Фc3—c5: послѣдуетъ рѣшительный ходъ Черныхъ Фe6—h3.

28.	. . .	Лa8—e8
29.	f2—f3	Фe6—e5:
30.	Фe1—h4	Фe5—g5
31.	Фh4—f2	Лf8—g8
32.	b2—b3	d4—d3

Бѣлые сдаются, такъ какъ они съ ходомъ Лe8—e2 хотя и могли бы еще держаться нѣкоторое время, но спасти своей партіи не въ состояніи.

III.

	Л. Паульсенъ. Бѣлые.	П. Морфи. Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Kb1—c3	Kb8—c6!
3.	Kg1—f3	Cf8—c5
4.	Cf1—b5	Kg8—f6

Этимъ ходомъ партія получаетъ характеръ Испанской игры.

5.	0—0	0—0
6.	Kf3—e5:	Лf8—e8

На 6 ходъ Черныхъ Kc6—e5: Бѣлые отвѣтятъ ходомъ d2—d4, чрезъ что разовьютъ свою игру.

7.	Ke5—c6	d7—c6:
8.	Cd5—c4	b7—b5
9.	Cc4—e2	Kf6—e4:
10.	Kc3—e4	Лe8—e4:

11. Ce2—f3 Ле4—e6
12. c2—c3

Неправильный ходъ, который даетъ противнику возможность удержать развитіе игры Бѣлыхъ; слѣдовало играть на 12. d2—d3.

12. . . . Фd8—d3
13. b2—b4 Cc5—b6
14. a2—a4 b5—a4:
15. Фd1—a4: Cc8—d7
16. Лa1—a2

Бѣлые намѣрены 17 ходомъ Фa4—c2 оттѣснить непріятельскаго Ферзя. Лучше было бы 16. Фa4—b6.

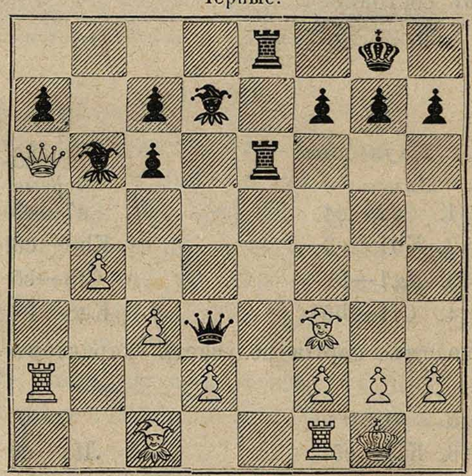
16. . . . Лa8—e8!

Извѣстный приготовительный ходъ.

17. Фa4—a6

Слишкомъ поздно!

Черные.



Бѣлые.

17. . . . Фd3—f3:!!

Прекраснѣйшій ходъ!

18. g2—f3: Лe6—g6 +
19. Kpg1—h1 Cd7—h3
20. Лf1—d1

Если Бѣлые играютъ на 20. Фа6—d3, чтобы при Ch3—g2+ 21. Kph1—g1 Cg2—f3:+ 22. Фd3—g6: выиграть качество, то Черные отвѣтятъ на это 20. f7—f5, а на ходъ 21. Фd3—c4 + Kpg8—f8!

20.	. . .	Ch3—g2 +
21.	Kph1—g1	Cg2—f3: +
22.	Kpg1—f1	Cf3—g2 +
23.	Kpf1—g1	Cg2—h3 +
24.	Kpg1—h1	Cb6—f2:
25.	Фа6—f1	Ch3—f1:
26.	Лd1—f1:	Лe8—e1
27.	Ла2—a1	Лg6—h6
28.	d2—d4	Cf2—e3

И Бѣлые сдаются.

Королевскій Гамбитъ.

Королевскій Гамбитъ есть главный представитель всѣхъ гамбитныхъ игоръ, т. е. такихъ игоръ, въ которыхъ начинающій жертвуетъ одною фигурою, чтобы выиграть выгодную позицію, и составляетъ самую интересную часть въ теоріи начала игоръ.

	Бѣлые.	Черные.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	

Этимъ обыкновенно начинаютъ, но отъ воли противника зависитъ принять или не принять данный гамбитъ, отсюда — принятый и отказанный гамбитъ. Третій ходъ Королевскаго Гамбита даетъ названіе партіи гамбита Королевскаго Коня [3. Kg1—f3], Королевскаго Слона [3. Cf1—c4 или e2] и не правильнаго Королевскаго Гамбита [3. h2—h4, 3. Фd1—f3 или g4], который впрочемъ, на практикѣ почти не встрѣчается

Гамбитъ Королевскаго Коня.

Бѣлые.	Черные.
2. . . .	e5—f4:
3. Kg1—f3	

Бѣлые развиваютъ игру своего Коня, какъ главную нападающую фигуру и мѣшаютъ сдѣлать угрожающій шахъ на h4. Черные отвѣчаютъ по мнѣнію лучшихъ теоретиковъ настоящаго времени ходомъ g7—g5 и выигрываютъ въ послѣдствіи лучшую игру. Прочіе защитительные ходы, какъ 3. . . d7—d5 4. e4—d5: Cf8—d6 5. d2—d4 g7—g5 6. c2—c4 b7—b6 7. Cf1—d3, или 3. . . . Kg8—f6 4. e4—e5 Kf6—h5 5. Cf1—e2 g7—g5 6. Kf3—g5: Фd8—g5: 7. Ce2—h5: ведутъ къ равной игрѣ; но не выгодно для Черныхъ 3. . . . d7—d6

4. Cf1—c4! g7—g5	5. h2—h4 g5—g4
6. Kf3—g5 Kg8—h6	7. d2—d4 f7—f6
8. Cc1—f4: f6—g5:	9. Cf4—g5: и т. д.,
и 3. . . . f7—f5	4. e4—e5 d7—d6
5. h2—h4 d6—e5:	6. Kf3—e5: Cf8—d6
7. Фd1—h5+ g7—g6	8. Ke5—g6: и т. д.

Къ интереснымъ играмъ ведетъ защита на 3 ходу Черныхъ Cf8—e7—Гамбитъ Куннингама; — чрезъ 4. Cf1—c4 Ce7—h4+ 5. g2—g3 [Бѣлые при этомъ лучше играютъ 5. Kpe1—f1 и въ короткое время выигрываютъ гамбитную Пѣшку] f4—g3: 6. 0—0 g3—h2:+ 7. Kpg1—h1 Черные подвергаются сильному нападенію, но которое можетъ быть отражено 7. d7—d5 8. Cc4—d5: Kg8—f6 9. Cd5—f7:+ Kpe8—f7: 10. Kf3—h4: Лh8—f8 11. d2—d4 Kpf7—g8.

Лучшимъ отвѣтомъ, послѣ всего сказаннаго, служитъ ходъ

3. . . . g7—g5

Бѣлые могутъ разстроить позицію Пѣшки ходомъ

4. h2—h4

На что Черные должны играть

4. . . . g5—g4

Бѣлые имѣютъ возможность поставить атакованнаго Коня на g5 или e5.

Гамбитъ Альгеера.

Бѣлые.	Черные.
5. Кf3—g5	

Бѣлые теряютъ Коня чрезъ

5. . . .	h7—h6
6. Кg5—f7:	Кре8—f7:
7. Сf1—с4 +	

На 7. Фd1—g4: послѣдуетъ 7. . . . Кg8—f6 8. Фg4—f4: Сf8—d6! 9. Фf4—f2 Крf7—g7 10. Кb1—с3 Лh8—f8.

7. . . .	d7—d5
8. Сс4—d5:	Крf7—g7:!
9. d2—d4	

Бѣлые, играя на 9. Сd5—b7 Сс8—b7: 10. Фd1—g4:+ дѣлаютъ розыгрышъ чрезъ безпрерывный шахъ; также выигрываютъ Черные посредствомъ 9. . . . f4—f3 10. Сb7—a8 f3—g2: 11. Лh1—g1 Фd8—h4:+ 12. Кре1—е2 g4—g3.

9. . . .	Фd8—f6!
10. Фd1—d3	Кg8—е7
11. е4—е5	Фf6—g6
12. Сd5—е4	Сс8—f5
13. Кb1—с3	Кb8—с6
14. Сс1—f4:	Лa8—d8

И Черные должны выиграть.

Пояснительная партія.

Ф. Гейгеръ.	Л. Краузе.
Бѣлые.	Черные.
1. е2—е4	е7—е5
2. f2—f4	е5—f4
3. Кg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Кf3—g5	h7—h6
6. Кg5—f7:	Кре8—f7:

7. Cf1—c4 + d7—d5
8. Cc4—d5: Крf7—g7
9. d2—d4 Фd8—f6!
10. e4—e5 Фf6—f5
11. 0—0 f4—f3
12. g2—f3: g4—g3
13. Фd1—e2 Фf5—h3

Здѣсь нападеніе Бѣлыхъ совершенно парализовано, такъ что отъ Черныхъ зависитъ брать или нѣтъ Ферзя.

14. Кb1—c3 Фh3—h4:
15. f3—f4 Кb8—c6
16. Cc1—e3 Кg8—e7
17. Cd5—e4

Бѣлые тщетно стараются избѣжать смѣны Ферзями.

17. . . . Кe7—f5
18. Ce4—f5: Cc8—f5:
19. d4—d5

Черные.

Бѣлые.

19. . . . Cf8—b4.

Черные намѣрены побѣдить при 20. d5—c6: посредствомъ Cb4—c3: 21. b2—c3: Cf5—e4.

20. Фe2—g2 Cb4—c3:
21. Лf1—f3 Крg7—h7

Здѣсь могло послѣдовать 21... Фh4—h2+ 22. Фg2—h2:+ 23. Крg1 — h2: Кc6 — e5: 24. f4—e5: [24. Лf3 — g3 + Кe5—g4+] Cc3—e5:+.

22. Лf3—g3: Лh8—g8
23. Крg1—f2 Лg8—g3:
24. Фg2—g3: Фh4—g3:
25. Крf2—g3: Cc3—d4
26. d5—c6: Cd4—e3:
27. c6—b7: Лa8—b8
28. Лa1—e1 Ce3—c5
29. e5—e6 Cc5 - e7
30. Лe1—e5 Крh7—g6

И Черные выигрываютъ.

Гамбитъ Кіезерицкаго.

Бѣлые. Черные.

4. h2—h4 g5—g4
5. Кf3—l5

Во всякомъ случаѣ этотъ ходъ лучше, чѣмъ Кf3—g5, но все-таки и при отличной игрѣ ведетъ къ проигрышу.

1-я игра.

5. . . . h7—h5.

Эта защита недостаточна, также какъ и 5. . . . d7—d6 6. Кe5—g4: Cf8—e7 7. d2—d4 Ce7—h4:+8.Кg4 –f2 Фd8—g5 9. Фd1—f3 Ch4—g3 10. Кb1—c3 Кg8—f6 11. Cc1—d2 Кb8—c6 12. Cf1—b5 Cc8—d7 13. Cb5—c6: Cd7—c6 14. 0—0—0: также нельзя посовѣтовать 5. . . . Фd8--e7 6. d2—d4 d7—d6 7. Кe5—g4: f7—f5 8. Кg4--f2.

6. Cf1—c4 Лh8—h7

Не лучше 6. . . . Kg8—h6 7. d2—d4 d7—d6 8. Ke5—d3 f4—f3 9. g2—f3: Cf8—e7 10. Cc1—e3! Ce7—h4: + 11. Kpe1—d2 g4—f3: 12. Фd1—f3: Cc8—g4 13. Фf3—f4 Фd8—e7 14. Kb1—c3 c7—c6 15. Лa1—e1.

7. d2—d4	f4—f3

На 7 ходъ Черныхъ d7—d6 послѣдуетъ:

8. Ke5—f7: Лh7—f7: 9. Cc4—f7:+Kpe8—f7:
10. Cc1—f4: Cf8—h6 11. 0—0 Ch6—f4:
12. Лf1—f4:+Kpf7—g7 13. Kb1—c3 Cc8—e6
14. Фd1—d2 Kg2—f6 15. Лa1—f1.

8. g2—f3:	d7—d6
9. Ke5—d3	Cf8—e7
10. Cc1—e3!	Ce7—h4:+
11. Kpe1—d2	g4—f3:
12. Фd1—f3:	Cc8—g4
13. Фf3—f4	Kb8—d7
14. Kb1—c3	Kd7—b6
15. Cc4—b3	Лh7—g7
16. e4—e5.	

И Бѣлые имѣютъ прекрасно развитую игру.

2-я игра.

Бѣлые.	Черные.
5. . . .	Kg8—f6
6. Cf1—c4	

При 6. Ke5—g4: Черные пріобрѣтаютъ игру сильнѣйшую посредствомъ:

6. . . . Kf6—e4: 7. d2—d3 Ke4—g3
8. Cc1—f4: Kg3—h1: 9. Фd1—e2+ Фd8—e7!
10. Kg4—f6+Kpe8—d8 11. Cf4—c7:+Kpd8—c7:
12. Kf6—d5+Kpc7—d8 13. Kd5—e7: Cf8—e7:

6.	d7—d5
7. e4—d5:	Cf8—d6

Не дурно 7 . . . Cf8—g7, но еще лучше для Черныхъ играть Слономъ на g7.

8. d2—d4	Kf6—h5
9. Kb1—c3	

9. Cc4—b5+ не приноситъ пользы вслѣдствіе прекрасной защиты Андерсена 9. . . . c7—c6 10. d5—c6: b7—c6: 11. Ke5—c6: Kb8—c6: 12. Cb5—c6:+Kpe8—f8 срав. I партію. Также хорошъ ходъ 9. 0—0 Фd8—h4: 10. Фd1—e1: 11. Лl—e1: 0—0 12. Cc4—d3 Лf8—e8 13. Cc1—d2 Kb8—a6 14. Kb1—c3.

9.	Cc8—f5
10. Kc3—e2	Фd8—e7
11. Ke2—f4:	Kh5—f4:
12. Cc1—f4	f4—f6
13. 0—0	f6—e5:
14. Cf4—g5	Фe7—d7
15. d4—e5:	Cd6—c5+
16. Kpg1—h1	Cf5—g6
17. e5—e6	Фd7—d6
18. Фd1—g4	

И игра Бѣлыхъ сильнѣе.

3-я игра.

Бѣлые.	Черные.
5. . . .	Cf8—g7!

I.

6. Ke5—g4:	d7—d5
7. Kg4—f2	d5—e4:
8. Kf2—e4:	Фd8—e7
9. Фd1—e2	Kb8—c6
10. c2—c3	Kg8—h6
11. Ke4—f2	Kh6—f5
12. Фe2—e7+	

На 12. d2—d4 послѣдуетъ Cc8—e6 13. Cc1—f4: Kf5—d4: 14. c3—d4: Kc6—d4: 15. Фe2—e4 f7—f5, или 12. d2—d3 Kf5—g3 13. Фe2—e7:+ Kpe8—e7: 14. Лh1—h2 Лh8—e8 15. Kf2—h3 Kpe7—f8+ 16. Kpe1—f2 Cc8—f5

17. Kh3—f4: Kg3—f1: 18. Kpf2—f1: Kc6—e5
19. d3—d4 Ke5—g4 20. Лh2—h1 Лe8—e4
21. Kb1—a3 Лa8—e8 22. Cc1—d2 Cg7—h6
23. g2—g3 Ch6—f4: 24. Cd2—f4: Лe4—e2.

И Черные выигрываютъ въ нѣсколько ходовъ.

12. . . . Kpe8—e7:
13. d2—d4 Kf5—g3
14. Лh1—h2 Лh8—e8
15. Cf1—b5

На 15. Kf2—h3 послѣдуетъ 15. . . . Kpe8—f8+
16. Kpe1—f2 Kc6—d4:! 17. Kb1—a3 Kg3—e4+
18. Kpf2—g1 f4—f3 19. Cc1—f4 Kd4—e2+
20. Cf1—e2: f3—e2: и т. д.

15. . . . . Kpe7—f8+
16. Kpe1—d1 Лe8—e3
17. Cc1—e3: f4—e3:
18. Kf2—d3

18. Kf2—h3 или h1 было бы не лучше.

18. . . . . Cc8—f5
19. Kb1—a3 Лa8—d8
20. Ka3—c2 Cg7—d4:
21. c3—d4: Kc6—d4:
22. Kc2—d4: Лd8—d4:
23. Лa1—c1 Cf5—d3:
24. Cb5—d3: Лd4—d3:+
25. Kpd1—e1 Лd3—d2
26. Лc1—c3 Лd2—e2+
27. Kpe1—d1 Лe2—b2:
28. Лc3—e3: Kg3—f1
29. Лh2—h3 Kf1—e3:
30. Лh3—e3: Лb2—a2:

И Черные выигрываютъ.

II.

Бѣлые.	Черные.
6. d2—d4	Kg8—f6

7. Лf1—c4

При 7. Кb1—c3 сравн. партію IV. На 7. Cf1—d3 послѣдуетъ

Бѣлые.	Черные.	Бѣлые.	Черные.
7. . . .	d7—d6	8. Кe5—c4	Кf6—h5
9. c2—c3	Кb8—c6	10. Кb1—a3	0—0
11. Фd1—c2	Фd8—e7	12. Cc1—d2	d6—d5
13. Кc4—e5	Cg7—e5:	14. d4—e5:	Кc6—e5:
15. 0—0—0	Кe5—d3:+	16. Фc2—d3:	Фe7—e4:;

на 7. Cc1—f4: d7—d6 8. Кe5—c4 Кf6—e4: 9. Cf1—d3 Фd8—e7 10. Фd1—e2 f7—f5 11. c2—c3 Кb8—c6 12. Кb1—d2 d6—d5 13. Кc4—a3 Cc8—e6; на 7. Кe5—g4: Кf6—e4; 8. Cc1—f4: Фb8—e7 9. Cf1—e2 Кb8—c6 10. c2—c3 d7—d5 11. 0—0 Фe7—h4: 12. Cf4—c7: Лh8—g8 13. Кg4—e3 Cg7—h6 14. Фd1—c1 Cc8—h3 15. Ce2—f3 Крe8—d7 16. Cc7—h2 Лg8—g7. Во всѣхъ этихъ случаяхъ Черные имѣютъ преимущество.

Бѣлые.	Черные.
7. . . .	d7—d5
8. e4—d5:	0—0
9. Cc1—f4:	Кf6—d5:
10. Cc4—d5:	Фd8—d5:
11. 0—0	c7—c5
12. Кb1—c3	Фd5—d4:+
13. Фd1—d4:	c5—d4
14. Кc3—d5	Кb8—a6
15. Лa1—d1	Лf8—e8
16. Кe5 - d3	Cc8—e6
17. Кd5—b4	Кa6—b4:
18 Кd3—b4	Лa8—c8

И Черные, имѣя сильную позицію, богаче одною Пѣшкою.

Пояснительныя партіи.

I.

I. Розанесъ. — **А. Андерсенъ.**

Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Kg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Kf3—e5	Kg8—f6
6. Cf1—c4	d7—d5
7. e4—d5:	Cf8—d6
8. d2—d4	Kf6—h5
9. Cc4—d5+	c7—c6!
10. d5—c6:	b7—c6:
11. Ke5—c6:	Kb8—c6:
12. Cb5—c6:+	Kpe8—f8
13. Cc6—a8:	Kh5—g3
14. Лh1—h2	

Лучше 14. Kpe1—f2.

14.	Cc8—f5
15. Ca8—d5	Kpf8—g7
16. Kb1—c3	Лh8—e8+
17. Kpe1—f2	Фd8—b6
18. Kc3—a4.	

На 18. a2—a4 послѣдуетъ Cd6—e5! 19. Kc3—b5 a7—a6 20. a4—a5 Фb6—b5: 21. c2—c4 Фb5—b4 22. d4—e5: Фb4—c5+ и выигрываютъ.

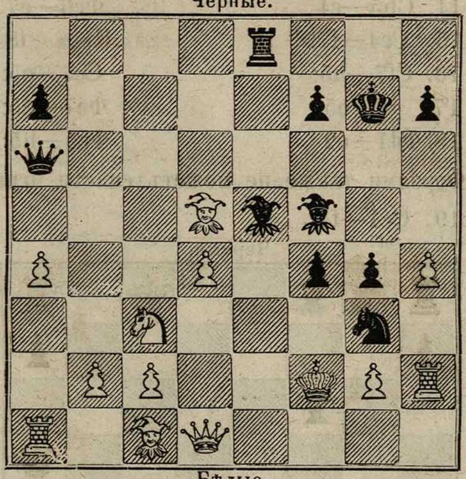
18. . . .	Фb6—a6
19. Ka4—c3	

На 19. c2—c4 Черные играютъ Фa6—a4:; а на 20. Фd1—a4: Черные въ 3 хода дѣлаютъ матъ.

19. . . .	Cd6—e5!
20. a2—a4	

Ясно, что Бѣлые не могутъ взять Слона.

Черные.



Бѣлые.

20. . . .	Фa6—f1+!
21. Фd1—f1:	Ce5—d4:+
22. Cc1—e3	Лe8—e3:
23. Крf2—g1	Лe3—e1 ×

II.

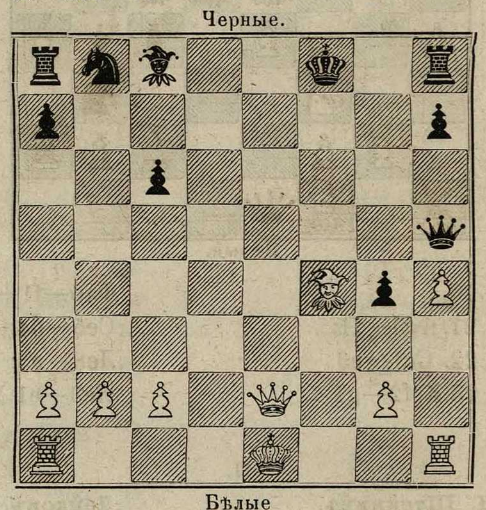
I. Штейницъ.	**Дейконъ.**
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Kg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Kf3—e5	Kg8—f6
6. Cf1—c4	d7—d5
7. e4—d5:	Cf8—d6
8. d2—d4	Kf6—h5
9. Kb1—c3	Фd8—e7
10. Cc4—b5+	c7—c6
11. d5—c6:	b7—c6:
12. Kc3—d5	Фe7—e6
13. Kd5—c7+	Cb6—c7:

14. Cb5—c4	Фe6—e7
15. Cc4—f7:+	Kpe8—f8
16. Cf7—h5:	Cc7—e5:
17. d4—e5:	Фe7—e5:+
18. Фd1—e2	Фe5—h5:

Смѣна Ферзями также не можетъ спасти игры Черныхъ.

19. Cc1—f4

Черные.



Бѣлые

19. . . .	Cc8—f5

При 19 ходѣ Черныхъ Cc8—a6 Бѣлые выигрываютъ посредствомъ 20. Cf4—h6 + Kpf8—g8 21. 0—0! Фh5—c5 + 22. Фe2—f2 Kb8—d7 23. Фf2—c5: Kd7—c5: 24. Лf1—f5 Kc5—e4 25. Лf5—e5 Ke4—f6 26. Лe5—e7 Kf6—h5 27. Лa1—e1.

20. 0—0	Kb8—d7
21. Cf4—h6+	Kpf8—f7
22. Лf1—f5:+	Фh5—f5:
23. Лa1—f1	Фf5—f1:+
24. Фe2—f1:+	Kpf7—g6
25. Ch6—g5	h7—h6
26. Фf1—d3+	Kpgg5—h5

27. Cg5—e7 и выигрываютъ.

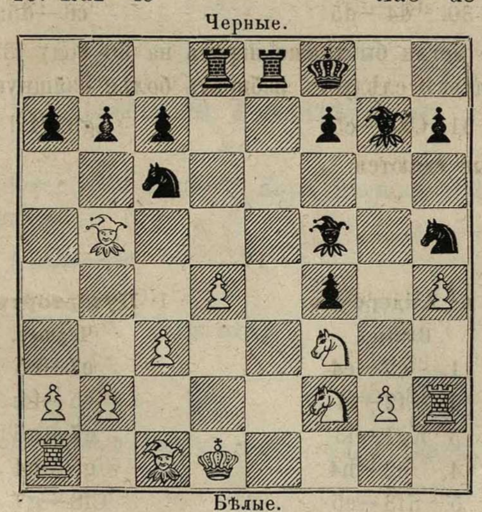
III.

А. Андерсенъ.		I. Цукертортъ.
Бѣлые.		Черные
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Kg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	Kf3—e5	Cf8—g7
6.	Ke5—g4:	d7—d5
7.	Kg4—f2	d5—e4:
8.	Kf2—e4:	Фd8—e7
9.	Фd1—e2	Kb8—c6
10.	c2—c3	Kg8—h6
11.	Ke4—f2	Kh6—f5!
12.	Фe2—e7:+!	Kpe8—e7:
13.	d2—d4	Kf5—g3
14.	Лh1—h2	Лh8—e8
15.	Cf1—b5	Kpe7—f8 +
16.	Kpe1—d1	Kg3—h5

Этотъ ходъ хуже показаннаго Лe8—e3. Бѣлые могутъ ходомъ 17. Cb5—e2 удалить Коня; но лучше на 17 ходу играть Лh2—h1.

17.	Kb1—d2	Cc8—f5
18.	Kd2—f3	Лa8—d8

Черные.



Бѣлые.

Черные угрожаютъ усилить свою игру посредствомъ: 19. . . . Cg7—d4 20. c3—d4: Kc6—d4: 21. Kf3—d4: Лd8—d4: + и т. д.

19. Cb5—c6:	b7—c6:
20. b2—b3	

Лучше было бы 20. b2—b4.

20. . . .	Kpf8—g8

Не слѣдуетъ играть c6—c5 по причинѣ хода Cc1—a3.

21. Cc1—a3	Лe8—e3
22. Kpd1—d2	Kh5—g3
23. Лa1—e1	Лd8—e8
24. Kpd2—d1	Лe3—e2!

Черные угрожаютъ теперь Cf5—c2+ 26. Kpd1—c1 Лe2—e1: + 27. Kf3—e1: Лe8—e1:+ 28. Kpc1—c2: Лe1—e2 + 29. Kp— Лe2—f2:.

25. Kf2—h3	Cf5—c2 +
26. Kpd1—c1	Лe2—e1:+
27. Kf3—e1:	Лe8—e1:+
28. Kpc1—c2:	Лe1—e2 +
29. Kpc2—d3	f4—f3!
30. d4—d5	c6—d5:

Черные могли бы также играть на 30 ходу f3—f2, но во всякомъ случаѣ слѣдуетъ избирать болѣе изящную игру.

31. Ca3—c5	Kg3—f1!

И Бѣлые сдаются.

IV.

А. Андерсенъ.	I. Цукертортъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Kg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Kf3—e5	Cf8—g7

6. d2—d4	Kg8—f6
7. Kb1—c3	d7—d6
8. Ke5—d3	0—0
9. Kd3—f4:	Kf6—e4:
10. Kf4—h5	Лf8—e8
11. Cf1—e2	Kb8—c6
12. Kh5—g7:	Kpg8—g7:
13. Kc3—e4:	Лe8—e4:
14. Фd1—d3	Фd8—e8

При 14 ходѣ Лe4—d4: Черные потеряли бы чрезъ 15. Фd3—c3 нападеніе. Черные играютъ Ферземъ на e8, но не e7, подготовляя пожертвованіе.

15. c2—c3	Cc8—d7
16. Лh1—f1?	

Здѣсь должно было сбыться 16. Ke1—d1.

16. . . .	Kc6—d4:!
17. Лf1—f2	

На 17. c3—c4 послѣдуетъ Cd7—b5.

17. . . .	Cd7—b5
18. c3—c4	Cb5—c4:

Сдано.

Обыкновенный Гамбитъ Коня.

Въ обыкновенномъ гамбитѣ Коня начинающій продолжаетъ нападеніе

4. Cf1—c4

1-я игра.

Бѣлые.	Черные.
4. . . .	Cf8—g7

Этотъ ходъ хорошъ, но не такъ силенъ какъ показано во 2-й игрѣ.

I.

Бѣлые.	Черные.
5. h2—h4	h7—h6
6. d2—d4	d7—d6
7. c2—c3	

Этотъ ходъ характеризуетъ гамбитъ Филидора.

На 7. Kb1—c3 Черные играютъ c7—c6 8. h4—g5: h6—g5: 9. Лh1—h8: Cg7—h8: 10. Kf3—e5—эта прекрасная, но не правильная жертва, принадлежитъ гамбиту Греко—d6—e5: 11. Фd1—h5 Фd8—f6 12. d4—e5: Фf6—g7 13. e5—e6 Cc8-e6: [Греко играетъ на 13 ходу Kg8—f6 14. e6—f7:+ Kpe8—f8? (14. . . . Kpe8—e7! тоже отражаетъ нападеніе) 15. Cc1—f4: и Бѣлые выигрываютъ] 14. Cc4—e6: Kg8—f6 15. Cc6—f7:+Kpe8—e7! 16. Фh5—g6 Фg7—f7:.

7. . . .	g5—g4

Филидоръ неправильно играетъ на 7 ходу c7—c6.

8. Cc1—f4:	g4—f3:
9. Фd1—f3:	Cc8—e6!
10. Kb1—d2	Kg8—e7
11. h4—h5	Ce6—c4:
12. Kd2—c4:	b7—b5
13. Kc4—e3	Kb8—c6

И Черные въ выигрышѣ.

II.

Бѣлые.	Черные.
5. 0—0	d7—d6
6. d2—d4	h7—h6
7. g2—g3	

На 7. c2—c3 послѣдуетъ Kb8—d7 8. Фd1—b3 Фd8—e7, на 7. Kb1—c3 Cc8—e6 8. d4—d5 Ce6—g4.

7. . . .	g5—g4

Начинающій долженъ остерегаться f4—g3:? 8. Cc4—f7:+ Kpe8—f7: 9. Kf3—e5+Kf7—e6 10. Фd1—g4+Kpe6—e7 11. Лf1—f7+Kpe7—e8 12. Фg4—h5.

8. Kf3—h4	f4—f3
9. c2—c3	Kb8—d7
10. Фd1—b3	Фd8—e7
11. Kb1—a3	Kd7—b6
12. Cc4—d3	Cc8—d7
13. Cc1—d2	0—0—0

И Черные имѣютъ лучшую игру.

2-я игра

Бѣлые.	Черные.
4. . . .	g5—g4!

1.

5. 0—0

Этотъ ходъ извѣстенъ подъ назв. гамбита Муціо; 5. Cc4—f7: не такъ выгоденъ, ибо послѣдуетъ 5. Kpe8—f7: 6. Kf3—e5+Kpf7—e8 7. Фd1—g4: Kg8—f6 8. Фg4—f4: Cf8—d6! 9. 0—0 Лh8—f8 10. d2—d4 Kb8—c6.

5. . . .	g4—f3:
6. Фd1—f3:	Фd8—f6!

Не такъ хорошъ ходъ Фd8—e7 изъ-за 7. Фf3—f4:+Фe7—c5+ 8. d2—d4 Фc5—d4:+ 9. Cc1—e3 Фd4—c4: 10. Фf4—e5+Kg8—e7 11. Фe5—h8: или 7. . . . d7—d6 8. Cc4—f7+Kpe8—d8 9. Kb1—c3 Фe7—e5 10. d2—d4! Фe5—f4: 11. Cc1—f4: Cf8—h6 12. e4—e5 Ch6—f4: 13. Лf1—f4:

7. e4—e5	Фf6—e5:
8. d2—d3	Cf8—h6
9. Kb1—c3	Kg8—e7
10. Cc1—d2	Kb8—c6

Дурно 10. . . . c7—c6 11. Лa1—e1 Фe5—c5+ 12. Kpg1—h1 d7—d5 13. Фf3—h5 Фc5—d6 14. Cc4—d5:! c6—d5: 15. Kc3—d5: Kb8—c6 16. Cd2—c3 Cc8—d7! 17. Cc3—h8: 0—0—0 18. Kd5—e7:+Kc6—e7: 19. Фh5—f7: Лd8—h8: 20. Лe1—e7:

11. Лa1—e1	Фe5—f5!
12. Kc3—d5	

На 12. Лe1—e4 послѣдуетъ 0—0 13. Cd2—f4: Ch6—g7.

12. . . .	Kpe8—d8
13. Cd2—c3	Лh8—e8!
14. Kd5—f6	

На 14. Cc3—f6 послѣдуетъ Ch6—g5 15. Cf6—g5: Фf5—g5: 16. Kd5—f4: Kc6—e5 17. Фf3—e3 f7—f6!

14. . . .	Лe8—f8
15. g2—g4	Фf5—g6
16. h2—h4	d7—d5!
17. Cc4—d5:	Cc8—g4:!
18. Фf3—g4:	Фg6—g4:+
19. Kf6—g4:	Лf8—g8
20. Cd5—f3	f7—f5

И Черные выигрываютъ.

II.

Бѣлые.	Черные.
5. Kf3—e5	Фd8—h4+
6. Kpe1—f1	Kg8—h6

Этотъ ходъ, характеризующій гамбитъ Зильбершмидта, лучше чѣмъ 6. . . . Kg8—f6—гамбитъ Сальвіо—или 6. . . . f4—f3—гамбитъ Кохрана.

7. d2—d4	f4—f3
8. Cc1—f1	

Послѣ 8. Cc1—h6: Cf8—h6: Слонъ Бѣлыхъ пріобрѣтаетъ на этой діагонали большую силу. На 8 ходъ Бѣлыхъ Фd1—e1 послѣдуетъ f3—g2:+ 9. Kpf1—g2: Фh4—h3 + 10. Kpg2—g1 Cf8—g7 11. Cc1—e3 Kb8—c6 12. Kd5—c6: d7—c6: 13. Kb1—c3 Cc8—d7 14. Фe1—f2 0—0—0; на 8. Kb1—c3 d7—d6 9. Ke5—d3 f3—g2:+ 10. Kpf1—g2: Cf8—g7 11. Kd3—f4 Kb8—c6 12. Cc1—e3 0—0 13. Фd1—d2 Kpg8—h8 14. Лa1—e1 f7—f5.

8. . , .	d7—d6
9. Ke5—d3	f3—g2:+

10. Крf1—g2:	Cf8—g7
11. c2—c3	Кb8—c6
12. Cf4—g3	Фh4—e7
13. Кb1—d2	0—0
14. Фd1—e2	Крg8—h8

И Черные при лишней Пѣшкѣ имѣютъ хорошую игру.

Пояснительныя партіи.

I.

Обыкновенный Гамбитъ Коня.

А. Андерсенъ. Бѣлые.	Г. Нейманъ. Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Кg1—f3	g7—g5
4. Cf1—c4	Cf8—g7
5. d2—d4	d7—d6
6. h2—h4	h7—h6
7. Кb1—c3	Кb8—c6
8. Кc3—e2	Фd8—e7
9. Фd1—d3	Cc8—d7
10. Cc1—d2	0—0—0
11. Cd2—c3	Лd8—e8
12. d4—d5!	Кc6—e5
13. Кf3—e5:	d6—e5:
14. 0—0—0	Кg8—f6
15. a2—a3	Кf6—g4
16. Cc3—b4	Фe7—f6
17. Cb4—c5	b7—b6
18. Cc4—a6+	Крc8—b8

Чернымъ лучше было бы играть Кc8—d8.

Черные.

Бѣлые.

19. d5—d6!	c7—c6

При 19 ходѣ Черныхъ b6—c5: Бѣлые выигрываютъ посредствомъ: 20. d6—c7: + Крb8—a8 21. Фd3—d7:.

20. Фd3—b3	Cd7—e6
21. Фb3—b4	Фf6—d8
22. d6—d7	Лe8—g8
23. Cc5—e7	Черные сдаются.

II.

Муцiо-Гамбитъ.

А. Андерсенъ.	I. Цукертортъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5 - f4:
3. Кg1—f3	g7—g5
4. Cf1—c4	g5—g4
5. 0—0	g4—f3:
6. Фd1—f3:	Фd8—f6
7. e4—e5	Фf6—e5:
8. d2—d3	Cf8—h6
9. Кb1—c3	Кg8—e7
10. Cc1—d2	Кb8—c6
11. Лa1—e1	Фe5—f5

12. Kc3—d5	Kpe8—d8
13. Cd2—c3	Лh8—e8
14. Kd5—f6	Лe8—f8
15. g2—g4	Фf5—g6
16. h2—h4	d7—d6?

Гораздо лучше, чѣмъ d7—d5, какъ было показано въ первой игрѣ.

17. g4—g5	Ch6-g7
18. Фf3—f4:	h7—h6
19. Фf4—h2	a7—a6
20. d3—d4	h6--g5?

Здѣсь Чернымъ было бы лучше оттѣснить Слона c3 посредствомъ: 20. . . . b7—b5 21. Cc4—b3 b5-b4.

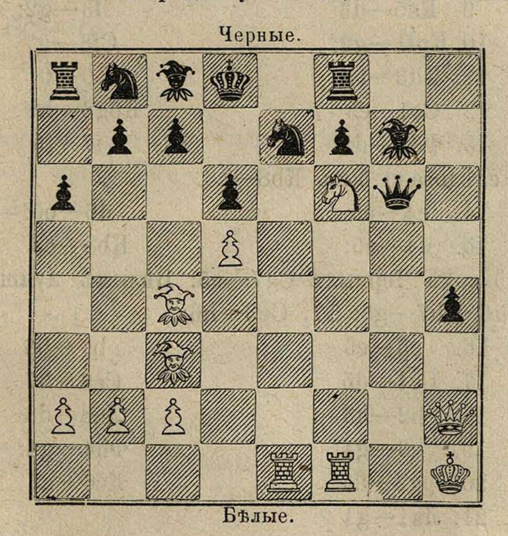
21. d4—d5

Бѣлымъ лучше играть 21. h4—h5, а послѣ отвѣта Черныхъ Фg6-h6 22. d4—d5.

21. . . .	g5—h4: +
22. Kpg1—h1	Kc6—b8?

Грубая ошибка, послѣ которой Черные чрезъ Фg6—g3 23. Фh2—g3: h4—g3: 24. d5—c6: b7—c6: пріобрѣтаютъ три лишнихъ Пѣшки и порядочную позицію.

Черные.



Бѣлые.

*

23. Фh2—d6:+! Cc8—d7

На 23 ходъ Черныхъ c7—d6: послѣдуетъ 24. Cc3—a5+ b7—b6 25. Ca5—b6:×.

24. Фd6—e7:+

И Черные сдаются.

III.

Гамбитъ Сальвіо-Зильбершмидта.

А. Андерсенъ.	I. Цукерторт.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Kg1—f3	g7—g5
4. Cf1—c4	g5—g4
5. Kf3—e5	Фd8—h4+
6. Kpe1—f1	Kg8—h6!
7. d2—d4	f4—f3!
8. Kb1—c3	d7—d6
9. Ke5—d3	f3—g2:+
10. Kpf1—g2:	Cf8—g7
11. Kd3—f4	0—0
12. Cc1—e3	Kpg8—h8
13. Фd1—d2	f7—f5

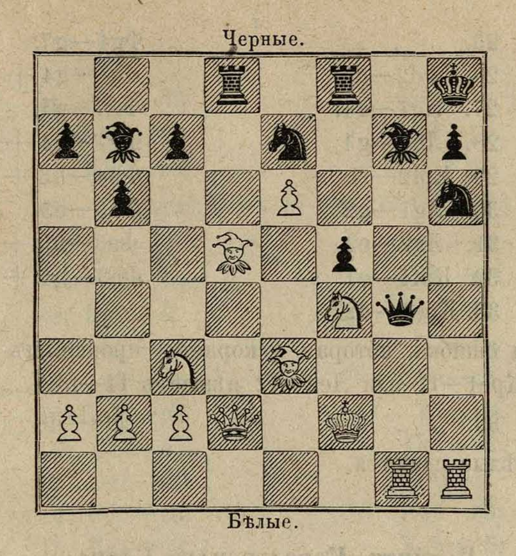
Здѣсь слѣдовало быть Kb8—c6.

14. e4—e5	d6—e5:
15. d4—e5:	Kb8—c6

При 15 ходѣ Черныхъ Cg7—e5: Бѣлымъ лучше играть 16. Kf4—g6+h7—g6: 17. Ce3—h6:.

16. e5—e6	b7—b6
17. Cc4—d5	Cc8—b7
18. h2—h3	Ла8—d8
19. h3—g4:	Фh4—g4:+
20. Kpg2—f2	Kc6—e7
21. Лa1—g1	

Черные.



Бѣлые.

21. . . . Cb7—d5

22. Кc3—d5:

При 22. Лg1—g4: Черные пріобрѣтаютъ лучшую игру чрезъ 22. . . . Кh6—g4:+ 23. Крf2—g3 Cd5—h1: 24. Фd2—e1 Кg4—e3:

22. . . . Кe7—d5:

23. Кf4—d5:

И здѣсь Бѣлые также были бы въ проигрышѣ при ходѣ 23. Лg1—g4 чрезъ Кh6—g4:+ 24. Крf2—g3 Кd5—f4: 25. Фd2—e1 Кf4—e6:

23. . . . f5—f4!

24. Ce3—d4

На 24. Лg1—g4: послѣдуетъ f4—e3:+ 25. Крf2—e3: Кh6—g4:+ 26. Крe3—e4 Лd8—d5:!

24. . . . Лd8—d5:

25. Cd4—g7:+

При 25. Лg1—g4: Черные выигрываютъ посредствомъ: Кh6—g4:+ 26. Крf2—f3 Лd5—d4: 27. Фd2—e1 Кg4—e5+ 28. Крf3—f2 f4—f3.

25. . . .	Фg4—g7:
26. Фd2—d5:	Кh6—g4 +
27. Лg1—g4:	Фg7—g4:
28. Лh1—g1	Фg4—h4 +
29. Крf2—f1	Фh4—h3 +
30. Лg1—g2	Фh3—e3
31. Лg2—e2	Фe3—h3 +
32. Крf1—e1	Фh3—h4 +
33. Крe1—d2?	

Грубая ошибка, которая ускоряетъ проигрышъ партіи. При 33. Крe1—f1 или Лe2—f2 рѣшаетъ f4—f3.

33. . . .	Лf8—d8

И Бѣлые сдаются.

Гамбитъ Королевскаго Слона.

Въ Гамбитѣ Слона начинающій на 3 ходу играетъ Слономъ:

3. Сf1—c4

Ходъ 3. Сf1—e2 мало употребляется, потому что стѣсняетъ игру, Черныя отвѣчаютъ на него ходомъ d7—d5.

Изъ многихъ ходовъ для защиты: 3. . . . Фd8—h4+ 4. Крe1—f1 g7—g5 такъ назыв. классическая защита,—но не возможна изъ-за 5. Кb1—c3 Сf8—g7 6. d2—d4 Кg8—e7 7. g2—g3! f4—g3: 8. Крf1—g2 Фh4—h6 9. h2—g3: Фh6—g6 10. Кg1—f3 h7—h6 11. Кc3—d5! Кe7—d5: 12. e4—d5: d7—d6 13. Фd1—e2 + Крe8—d8 [13. . . . Крe8—f4 14. Сc1—g5: h6—g5: 15. Лa1—e1!] 14. Сc1—g5: + h6—g5: 15. Лh1—h8: + Сg7—h8: 16. Лa1—e1!—При 3. . . . f7—f5 игры уравниваются чрезъ: 4. Фd1—e2 Фd8—h4 + 5. Крe1—d1 f5—e4: 6. Кb1—c3 Крe8—d8; также и при 3. . . . Кg8—f6 4. Кb1—c3 d7—d5 5. Сc4—d5: Сf8—b4 6. Кg1—f3 0—0 7. 0—0.

Черные пріобрѣтаютъ самую сильную игру слѣдующимъ ходомъ:

3. . . .	d7—d5

I.

Бѣлые.	Черные.
4. Cc4—d5:	Фd8—h4 +
5. Kpe1—f1	g7—g5
6. Kb1—c3	

На 6. Фd1—f3 послѣдуетъ c7—c6 7. Cd5—b3 Cc8—g4.

6. . . .	Cf8—g7
7. d2—d4	Kg8—e7
8. Kg1—f3	Фh4—h5
9. h2—h4	h7—h6
10. e4—e5	Kb8—c6
11. Kpf1—g1	g5—g4
12. Kf3—e1	Cc8—f5
13. Cc1—f4:	0—0—0
14. Cd5—c6:	Ke7—c6:
15. Kc3—e2	Kc6—e5:
16. c2—c3	Лh8—e8
17. Фd1—a4	Ke5—c6

И Черные имѣютъ прекрасную позицію.

II.

Бѣлые.	Черные.
4. e4—d5:	Фd8—h4 +
5. Kpe1—f1	Cf8—d6
6. d2—d4	Kg8—e7
7. Cc4—b3	Cc8—f5
8. c2—c4	b7—b6
9. Kb1—c3	g7—g5
10. Kg1—f3	Фh4—h5
11. h2—h4	h7—h6
12. Kc3—b5	Kb8—d7
13. Kb5—d6: +	c7—d6:
14. Kpf1—g1	g5—g4
15. Kf3—e1	f4—f3

16.	g2—g3	0—0
17.	Cc1—f4	Ke7—g6
18.	Cf4—d6:	Лf8—e8
19.	Лh1—h2	Kd7—f6
20.	Cb3—c2	Cf5—c2:
21.	Фd1—c2:	Kf6—e4

И Черные имѣютъ прекрасную нападающую позицію.

Пояснительная партія.

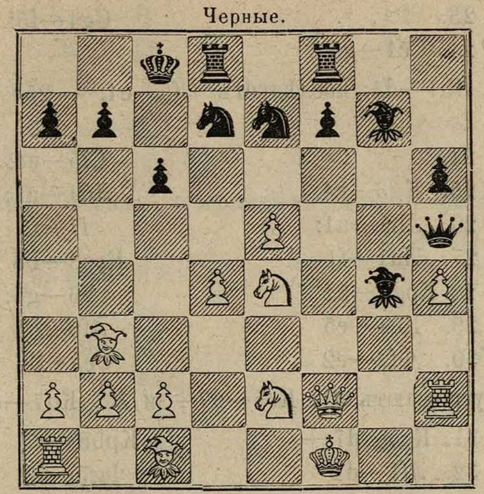
I.

Л. Паульсенъ.	А. Андерсенъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Cf1—c4	d7—d5
4. Cc4—d5:	c7—c6?

Лучше на 4. . . . Фd8—h4+

5. Cd5—b3	Фd8—h4+
6. Kpe1—f1	g7—g5
7. d2—d4	Cf8—g7
8. Kb1—c3	Kg8—e7
9. Kg1—f3	Фh4—h5
10. h2—h4	h7—h6
11. Лh1—h2	g5—g4
12. Kf3—g1	f4—f3:
13. g2—f3:	g4—f3
14. Фd1—f3:	Cc8—g4
15. Фf3—f2	Лh8—f8
16. Kg1—e2	Kb8—d7
17. e4—e5	0—0—0
18. Kc3—e4	

Черные.



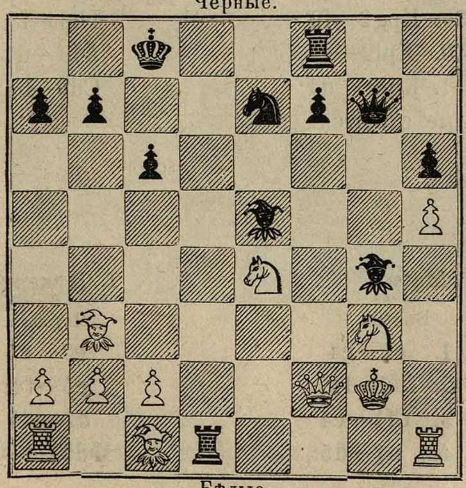
Бѣлые.

18. . . . . Kd7—e5:

Черные, желая развить свою игру, жертвуютъ офицеромъ

19. Ke2—g3 Фh5—g6
20. d4—e5: Лd8—d1 +
21. Kpf1—g2 Cg7 - e5:
22. h4—h5 Фd6—g7
23. Лh2—h1

Черные.



Бѣлые.

23. . . .	Cg4—f5!
24. Cc1—g5	

На 24. Лh1—d1: послѣдуетъ Cf5—e4:+ 25. Крg2—h2 Фg7—g4!

24. . . .	Cf5—e4: +
25. Кg3—e4:	Лd1—a1:
26. Лh1—a1:	f7—f5
27. Лa1—f1	Крc8—b8
28. Крg2—h1	h6—g5:
29. Кe4—c5	Лf8—h8
30. Фf2—e2	Ce5—d6

Бѣлые угрожаютъ 31. Кc5—d7+ и 32. Кd7—e5:

31. Кc5- d7 +	Крb8—c7
32. Лf1—d1	Фg7—h6
33. Cb3—e6	g5—g4!
34. Ce6—f7	Крc7—d7:
35. c2—c4	Фh6—f6!

Отраженіе Черными нападенія непріятеля и развитіе своей игры для заключенія партіи чрезвычайно поучительно!

36. Фe2—d2	Кe7—c8
37. Фd2—b4	Фf6—h4 +
38. Крh1—g2	Фh4—h3 +
39. Крg2—f2	Фh3—f3 +
40. Крf2—e1	Фf3—d1:+
41. Крe1—d1:	Cd6—b4:

И Бѣлые сдаются.

II.

Маіе.	I. Цукертортъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Cf1—c4	d7—d5
4. e4—d5:	Фd8—h4 +

5. Кре1—f1	Cf8—d6
6. Кg1—f3	Фh4—h6

Лучше 6. . . . . Фh4—h5.

7. d2—d4	Кg8—e7
8. Cc4—b5 +	

При этомъ Черные выигрываютъ большее развитіе.

8. . . .	Cc8—d7
9. Cb5—d7: +	Кb8—d7:
10. c2—c4	c7—c5
11. d5—c6:	Кe7—c6:
12. c4—c5	Cd6—c7
13. Кb1—c3	0—0—0
14. Фd1—e2	Кd7—f6
15. Фe2—c4	Лh8—e8
16. b2—b4	Кf6—g4
17. b4—b5	

Черные.

Бѣлые.

17. . . .	Кc6—d4:!
18. h2—h4	

При 18. Кf3—d4: Черные выигрываютъ чрезъ Фh6—h4.

18. . . .	Kd4—f5
19. Фc4—f7:	Kf5—g3 +
20. Kpf1—g1	Фh6—d6!
21. Cc1—a3	

Бѣлые должны прикрыться отъ угрожаемаго мата на c5 и d1. На 21. c5—d6: послѣдуетъ посредствомъ Cc7—b6 + въ три хода матъ.

21. . . .	Фd6—d3
22. Kc3—d5	

Бѣлые не имѣютъ лучшаго хода, на 22. Лa1—e1 послѣдуетъ матъ въ 2 хода.

22. . . .	Фd3—f1 +!
23. Лa1—f1:	Kg3—e2 ×

Отказанный Королевскій Гамбитъ.

При отказанномъ гамбитѣ позиція начинающаго обыкновенно бываетъ не такъ выгодна, какъ при принятомъ.

Самымъ лучшимъ ходомъ для отказа гамбита послѣ

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	

служитъ ходъ:

2. . . .	Cf8—c5
3. Kg1—f3	d7—d6
4. c2—c3	Cc8—g4
5. Cf1—e2	Cg4—f3:
6. Ce2—f3:	Kb8—c6
7. b2—b4	Cc5—b6
8. b4—b5	Kc6—e7
9. d2—d4	e5—f4:
10. Cc1—l4:	Ke7—g6
11. Cf4—e3	Kg8—f6

Менѣе правильна нападающая игра

2. . . .	d7—d5,

такъ какъ послѣ

3.	e4—d5:	e5—e4
4.	Cf1—b5 +	c7—c6
5.	d5—c6:	b7—c6:

[Можно также посовѣтовать Kb8—c6:]

6.	Cb5—c4	Cf8—d6
7.	d2—d4	Kg8—f6
8.	Kg1—e2	0—0
9.	0—0	

Черные не возвращаютъ потерянной Пѣшки.

Замкнутыя игры.

Замкнутыя игры раздѣляются на два рода.

Къ первому роду относятся тѣ игры, въ которыхъ противникъ отвѣчаетъ, на сдѣланный выходъ начинающимъ Королевскою Пѣшкою на два шага, ходомъ

— e7—e6 — Французская партія;
или: c7—c5 — Сициліанская партія;
или: b7—b6 — (Fianchetto di Donna).

Ко второму роду относятся такія игры, въ которыхъ начинающій дѣлаетъ выходъ другими Пѣшками, какъ-то: 1. d2—d4 d7—d5 2. c2—c4 — гамбитъ Ферзя; или 1. d2—d4 f7—f5 — Голландская партія; или 1. e2—e3 f7—f5 — Начало Ванъ-Круйса и др.

Слѣдующія партіи покажутъ и объяснятъ всю суть этихъ игоръ.

1.

Пояснительныя партіи.

Французская партія

І. Колишъ.	А. Андерсенъ.
Бѣлые.	Черные.
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. e4—d5:	e6—d5:
4. Кg1—f3	Кg8—f6
5. Сf1—d3	Сf8—d6
6. 0—0	0—0
7. h2—h3	h7—h6
8. c2—c4	c7—c6
9. Кb1—c3	Сc8—e6
10. c4—d5:	c6—d5:
11. Сc1—e3	Кb8—c6

До сихъ поръ позиціи совершенно равны.

12. Фd1—d2	Лf8—e8
13. Лa1—e1	Кc6—e7
14. Кf3—e5	Сe6—f5
15. f2—f4	Лa8—c8
16. g2—g4	Кf6—e4!
17. Фd2—g2	Кe4—c3:
18. g4—f5:	Кc3—e4
19. Сd3—e4:	d5—e4:
20. Фg2—e4:	

Теперь Бѣлые передаютъ нападеніе противнику; лучше было бы 20. f5—f6.

20.	f7—f6!
21. Кe5—g4	Сd6—b4!
22. Лe1—e2	Кe7—d5
23. Фe4—d3	Крg8—h8
24. Сe3—c1	Фd8—d7
25. Лe2—e8:+	Лc8—e8:

26. Kg4—e3	Cb4—a5
27. a2—a3	Kd5—e3:
28. Cc1—e3:	Ca5—b6
29. Ce3—f2	Фd7—d5
30. Kpg1—h2	Лe8—e4

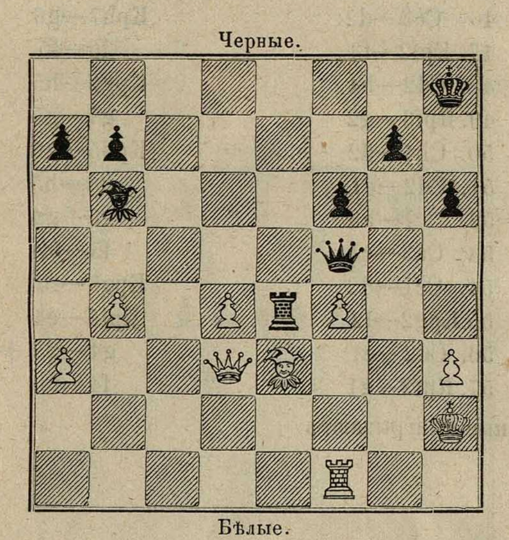
Черные энергически продолжаютъ нападеніе на беззащитный Королевскій флангъ.

31. Cf2—e3	Фd5—f5:

На 31 ходъ Черныхъ Cb6 - d4: слѣдуетъ играть 32. Лf1—d1, чрезъ что Бѣлые пріобрѣтаютъ качество, продолжая: 32. . . . Лe4—e3: 33. Фd3—e3: Cd4—e3: 34. Лd1—d5:

32. b2—b4

Черные.



Бѣлые.

32. . . .	Cb6—c7!
33. d4—d5	Лe4—f4:
34. Фd3—f5:	Лf4—f5: +
35. Kph2—g2	Лf5—d5:
36. Ce3—a7:	Лd5—g5 +
37. Kpg2—f2	Лg5—g3
38. Лf1—d1	Лg3—a3:
39. Ca7—c5	

На 39. Лd1—d7 Черные играютъ Сс7—е5 40. Лd7—b7 Ла3—а7:! 41. Лb7—а7: Се5—d4 и 42. . . . Сd4—а7: :

39. . . .	b7—b6
40. Сс5—е3	Ла3—b3
41. Лd1—d4	Сс7—е5
42. Лd4—d8+	Крh8—h7
43. Се3—b6:	Лb3—b4:
44. Сb6—е3	Лb4—b2 +
45. Лd8—d2	

Бѣлые вынуждены помѣняться, такъ какъ при другомъ оборотѣ игры, они потеряли бы послѣднюю Пѣшку.

45. . . .	Лb2—d2: +
46. Се3—d2:	Крh7—g6
47. Крf2—f3	f6—f5
48. Сd2—b4	Крg6—h5
49. Крf3—g2	g7—g5
50. Сb4—d2	Крh5—g6
51. Сd2—c1	h6—h5
52. Сc1—а3	g5—g4
53. Са3—c1	f5—f4
54. Сc1—d2	Крg6—f5
55. Крg2—f2	Крf5—е4
56. Сd2—е1	g4—g3 +
57. Крf2—g1	f4—f3

И Черные выигрываютъ.

II.

Сициліанская партія.

І. Цукертортъ.	**А. Андерсенъ.**
Бѣлые.	Черные.
1. е2—е4	с7—с5
2. Кg1—f3!	е7—е6!
3. d2—d4	

Этотъ ходъ уравниваетъ игры.

3. . . . c5—d4:
4. Kf3 - d4: Kg8—f6
5. Kb1—c3

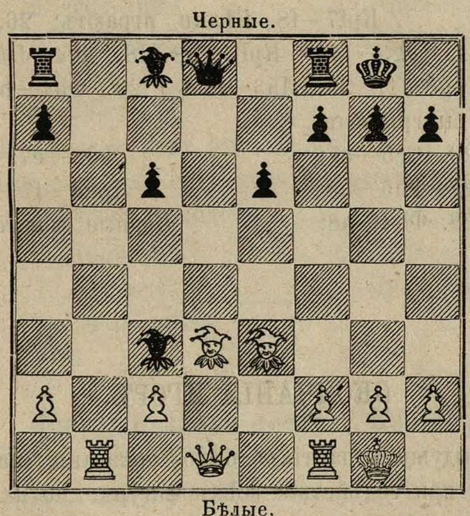
Здѣсь обыкновенно играютъ 5. Cf1—d3.

5. . . . Cf8—b4
6. Cf1—d3 Kb8—c6
7. Cc1—e3 d7—d5
8. e4—d5: Kf6—d5:
9. 0—0!

Бѣлые чрезъ пожертвованіе Пѣшки b пріобрѣтаютъ развитую игру.

9. . . . Kd5—c3:
10. b2—c3: Cb4—c3:
11. Kd4—c6: b7—c6:
12. Лa1—b1 0—0

Черные.



Бѣлые.

13. Лb1—b3! Cc3—a5
14. Ce3—c5! Лf8—e8
15. Cd3—h7:+! Kpg8—h7:
16. Лb3—h3 + Kph7—g8

На 16. . . . Крh7—g6 послѣдуетъ въ 2 хода матъ.

17. Фd1—h5 f7—f5
18. Лf1—d1! Сc8—d7
19. Фh5—h7+ Крg8—f7
20. Лh3—g3 Сa5—c3

Единственный ходъ, который отстраняетъ всю потерю; на 20. Лe8—g8 послѣдуетъ 21. Фh7—g6×, на 20. . . . Фd8—f6 21. Лd1—d7:+.

21. Фh7—g6+

Если Бѣлые возьмутъ Слона c3, то проиграютъ Ферзя чрезъ Лe8—h8.

21. . . . Крf7—g8
22. Лg3—e3: f5—f4
23. Лc3—h3 Лe8—e7
24. Фg6—h7+ Крg8—f7
25. Фh7—h5+ Крf7—g8

При 25. . . . Крf7—f8 Бѣлые играютъ: 26. Фh5—g5 Крf8—f7 27. Фg5—f4:+ Крf7—g8 28. Фf4—h4 Лe7—e8 [28. . . . Крg8—f7 29. Лh3—f3+] 29. Фh4—h7+ и 30. Лh3—g3 и выигрываютъ.

26. Сc5—e7: Фd8—e7:
27. Фh5—h8+ Крg8—f7
28. Фh8—a8: Черные сдаются.

ОКОНЧАНІЯ ИГОРЪ.

Въ предыдущихъ партіяхъ было показано, какъ достигается матъ при содѣйствіи всѣхъ фигуръ, но на практикѣ не всегда такъ бываетъ; часто случается, что въ игрѣ остаются Короли съ небольшимъ количествомъ фигуръ, и даже только съ одною какою-нибудь фигурою.

Разсмотримъ нѣкоторые болѣе замѣчательные случаи окончанія подобныхъ игоръ.

Король и Ферзь противъ Короля.

Въ этомъ случаѣ играющій заставляетъ непріятельскаго Короля занять крайнюю линію и приближаетъ своего Короля настолько, чтобы подъ его прикрытіемъ можно было дать матъ.

Напр. если Король Бѣлыхъ находится на d5 и Ферзь на h8, а Король Черныхъ на e2, то играютъ слѣдующимъ образомъ:

Бѣлые.	Черные.
1. Фh8—c3	

Этимъ ходомъ ставятъ Короля въ самое стѣснительное положеніе.

1. . . .	Крe2—f2

Еслибы Король двинулся на d1, то Бѣлые ходомъ Фc3—b2 задержали бы его на крайней линіи.

2. Фc3—d3	Крf2—g2
3. Фd3—e3	Крg2—h2
4. Фe3—f3	Крh2—g1
5. Фf3—e2	Крg1—h1

Если Ферзь на 6 ходу займетъ поле f2, то будетъ патъ; если бы Бѣлые играли на 5 ходу Королемъ, то матъ замедлился бы на нѣсколько ходовъ.

6. Крd5—e4	Крh1—g1
7. Крe4 - f3	Крg1—h1
8. Фe2—g2 ×.	

Король и Ладья противъ Короля.

Матъ возможенъ. Слѣдуетъ Короля противника заставить занять крайнюю линію, для чего, ставя своего Короля противъ непріятельскаго Короля (оппозиція) и дѣлая при-этомъ положеніи шахъ Ладьею, заставляютъ Короля отступить назадъ и такъ далѣе до крайней линіи, на которой Ладья и дѣлаетъ матъ. Такъ напр. при слѣдующемъ положеніи:

*

Бѣлые: Король на e4, Ладья на h1, Черные: Король c6, то Бѣлые дѣлаютъ матъ слѣдующимъ образомъ:

1.	Кpe4—e5	Кpc6—c5
2.	Лh1—h4	Кpc5—c6
3.	Кpe5—e6	Кpc6—c5
4.	Лh4—g4	Кpc5—c6
5.	Лg4—g5	Кpc6—c7
6.	Кpe6—e7	Кpc7—c6
7.	Лg5—h5	Кpc6—c7
8.	Лh5—h6	Кpc7—b7
9.	Кpe7—d7	Кpb7—b8
10.	Лh6—b6 +	Кpb8—a8
11.	Кpb7—c7	Кpa8—a7
12.	Лb6—c6	Кpa7—a8
13.	Лc6—a6 ×	

При слѣдующей позиціи: Король Бѣлыхъ на e3, Ладья на e4 и Король Черныхъ на e1, Бѣлые при своемъ ходѣ могутъ сдѣлать матъ въ три хода:

1.	Лe4—e5	Кpe1—d1
2.	Лe5—c5	Кpd1—e1
3.	Лc5—c1 ×	

Еслибы Черные заняли поле f1, то Бѣлые должны были бы играть Ладьею на g5.

Король и два Слона противъ Короля.

Этотъ матъ можетъ быть сдѣланъ только на угольномъ полѣ или на сосѣднихъ съ нимъ крайнихъ поляхъ.

Напр. Бѣлые: Кpe1, Сc1 и Сf1;

Черные: Кpe4.

	Бѣлые.	Черные.
1.	Кpe1—f2	Кpe4—d4
2.	Сc1—e3+	Кpd4—e4
3.	Сf1—c4	Кpe4—e5

4.	Ce3—c5	Kpe5—f4
5.	Kpf2—g2	Kpf4—e4
6.	Kpg2—g3	Kpe4—f5
7.	Kpg3—f3	Kf5—e5
8.	Cc4—ѣ3	

Чтобы Король сдѣлалъ ходъ.

8.	. , .	Kpe5—f5
9.	Cc5—d6	Kpf5—g5
10.	Cѣ3—e6	Kpg5—f6
11.	Ce6—d7	Kpf6—g5
12.	Cd6—e7+	Kpg5—g6
13.	Kpf3—g4	Kpg6—f7
14.	Ce7—d8	Kpf7—g6
15.	Cd7—e8	Kpg6—h6
16.	Cd8—e7	Kph6—g7
17.	Kpg4—g5	Kpg7—h7
18.	Ce7—f8	Kph7—g8
19.	Cf8—h6	Kpg8—h7
20.	Kpg5—h5	Kph7—g8
21.	Kph5—g6	Kpg8—h8
22.	Ch6—g7+	Kph8—g8
23.	Ce8—f7×	

Король, Слонъ и Конь противъ Короля.

При этомъ окончанiи игры матъ достигается довольно трудно. Нужно Короля заставить занять угловое поле одинаковаго цвѣта со Слономъ, для чего обыкновенно прибѣгаютъ къ Коню, которымъ стараются отрѣзать Королю поле другаго цвѣта со Слономъ; иногда бываетъ возможность сдѣлать матъ и не на угловомъ полѣ, а на сосѣднихъ съ нимъ крайнихъ поляхъ. Напр. при слѣдующемъ положенiи:

Бѣлые: Kpe5, Cf8, Kѣ8 и
Черные: Kpf3.

Бѣлые.	Черные.
1. Cf1—c5	Kpf3—g3
2. Kpe5—f5	Kpg3—f3
3. Kb8—c6	Kpf3—g3
4. Kc6—e5	Kpg3—h3
5. Kpf5—f4	Kph3—h2
6. Kpf4—f3	Kph2—h1

Если Король займетъ поле h3, то Бѣлые удержатъ его Слономъ отъ поля h4.

7. Ke5—d3	Kph1—h2
8. Kd3—f2	Kph2—g1
9. Cc5—d6	Kpg1—f1
10. Cd6—h2	Kpf1—e1
11. Kf2—e4	Kpe1—f1

(См. *Варьянтъ А*).

[11, . . .	Kpe1—d1]
12. Kpf3—e3	Kpd1—c2
13. Ke4—d2	Kpc2—c3
14. Ch2—d6	Kpc3—c2
15. Cd6—e5	Kpc2—d1
16. Kpe3—d3	Kpd1—e1
17. Ce5—g3	Kpe1—d1
18. Cg3—f2	Kpd1—c1

Итакъ далѣе, какъ показано.

Варьянтъ А.

12. Ke4—d2+	Kpf1—e1
13. Kpf3—e3	Kpe1—d1
14. Kpe3—d3	Kpd1—e1
15. Ch2—g3+	Kpe1—d1
16. Cg3—f2	Kpd1—c1
17. Kd2—c4	Kpc1—d1
18. Kc4—b2+	Kpd1—c1
19. Kpd3—c3	Kpc1—b1
20. Kpc3—b3	Kpb1—c1

21. Cf2—e3+	Крс1—b1
22. Ce3—d2	Крb1—a1
23. Кb2—c4	Кра1—b1
24. Кс4—a3+	Крb1—a1
25. Cd2—c3 ×	

Король и Пѣшка противъ Короля.

Если играющій кромѣ Короля имѣетъ Пѣшку, то онъ можетъ выиграть, если доведетъ Пѣшку до Ферзя; но это возможно только тогда, когда непріятельскій Король не можетъ помѣшать. Напр. въ слѣдующемъ положеніи:

I.

Бѣлые Крf6, Пѣшка e6; Черные Крf8.

При ходѣ Бѣлыхъ—розыгрышъ; такъ какъ 1. e6—e7+ Крf8—e8, Бѣлые дѣлаютъ патъ или же должны отказаться отъ защиты Пѣшки.

При ходѣ же Черныхъ Бѣлые выигрываютъ.

Бѣлые.	Черные.
1. . . .	Крf8—e8
2. e6—e7	Крe8—d7
3. Крf6—f7	

И Бѣлые на слѣдующемъ ходу дѣлаютъ себѣ Ферзя.

II.

Бѣлые Крe6, Пѣшка e5; Черные Крe8.

При этой позиціи Бѣлые должны всегда выиграть.

При ходѣ Черныхъ, Бѣлые должны отойти Королемъ на d8 или f8, послѣ чего Король Бѣлыхъ ставится на f7 или d7, а Пѣшка безпрерывно подвигается впередъ.

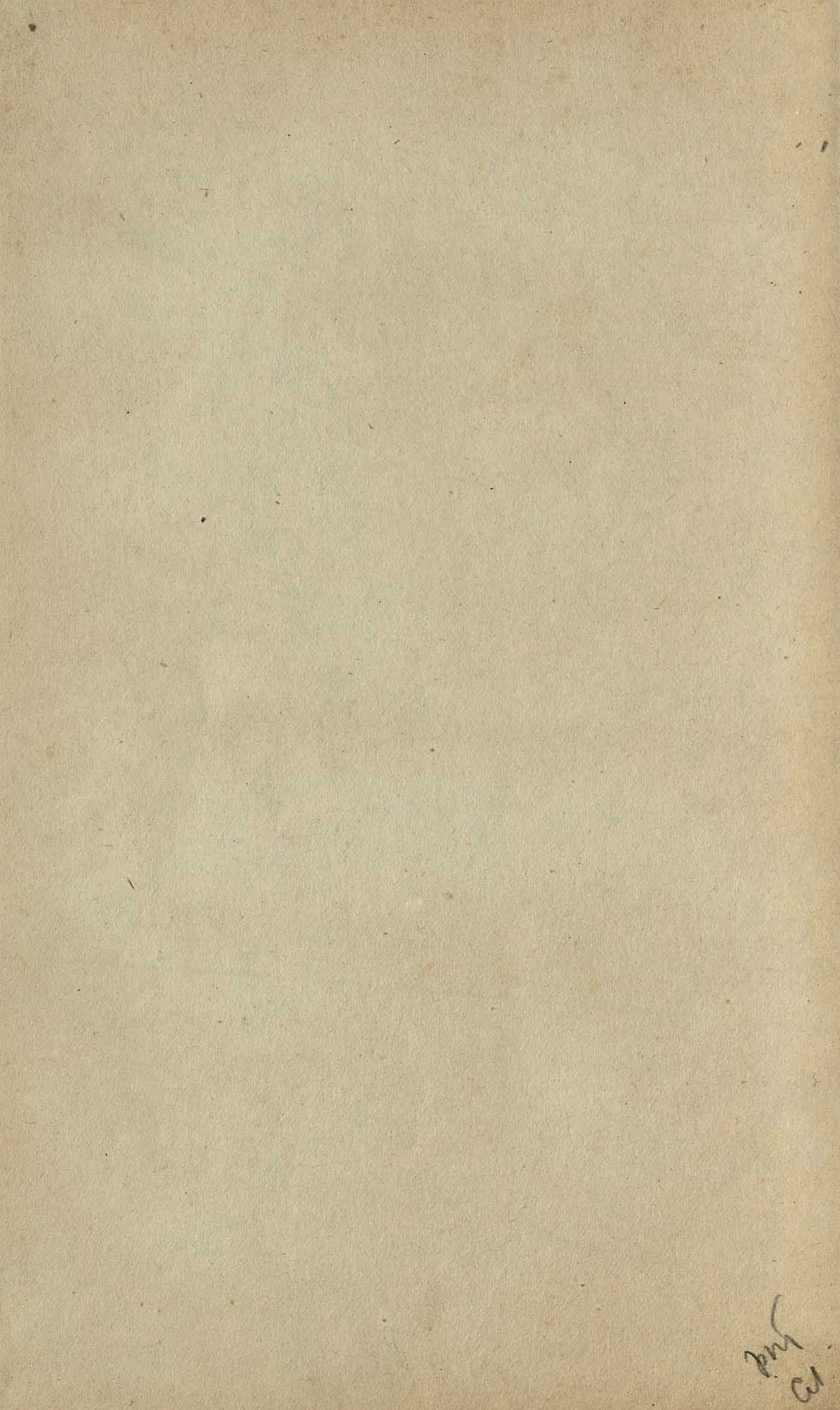
Если же ходъ Бѣлыхъ, то они легко могутъ выиграть, какъ сказано въ I игрѣ.

Вообще существуетъ правило, что Пѣшка дѣлается Ферземъ тогда, когда достигаетъ 7 поля, не дѣлая шаха.

Изъ этихъ двухъ примѣровъ видно, въ какую позицію слѣдуетъ привести партію, чтобы ее выиграть.

Эти правила не относятся къ Пѣшкамъ, находящимся на линіяхъ а и h, такъ какъ Пѣшки линій а и h не могутъ быть доведены до Ферзя, если непріятельскій Король можетъ занять крайнее поле. Въ этомъ случаѣ даже Слонъ другаго цвѣта съ угольнымъ полемъ не всегда можетъ что-либо сдѣлать, кромѣ пата.

Если Король играющаго владѣетъ угольнымъ полемъ, до котораго должна дойти Пѣшка, то и въ этомъ случаѣ игра кончается розыгрышемъ.




2015061369